



**Good God!**

Sarjakuvaromaanin  
konseptisuunnittelu

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö  
Visuaalinen suunnittelu  
Toukokuu 2012  
**Taru Kauppila**  
**Emma Ukkonen**

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestintä  
Visuaalinen suunnittelu

EMMA-PAULIINA UKKONEN & TARU KAUPPILA:  
Good God – sarjakuvaromaanin konseptisuunnittelu

Opinnäytetyö 98 sivua, josta liitteitä 11 sivua  
Toukokuu 2012

Tavoitteenamme oli kehittää toimiva konseptisuunnitelma noin 60-sivuista sarjakuvaromaania varten. Tutkimuskysymyksenämme on selvittää perusteet niistä teorian ja käytännön asioista, jotka on otettava huomioon sarjakuvan suunnittelussa ja toteutuksessa. Projektin pääasiallinen tavoite oli suunnitella toimiva käsikirjoitus, hahmot sekä niitä tukeva kuvallinen kerronta. Lisäksi olemme perehtyneet hieman sarjakuvan historiaan, visuaaliseen suunnittelutyöhön sekä omakustanteen julkaisun teoriaan. Tarkoituksenamme on, että työmme antaa myös aloitteleville sarjakuvan tekijöille eväitä ja neuvoja suunnitteluprosessia varten.

Toisena tavoitteenamme oli hankkia myös itsellemme mahdollisimman kattavat perustiedot hahmosuunnittelusta ja kuvakerronnasta. Näitä taitoja olemme kehittäneet teoriaan tutustumisen lisäksi työstämällä omaa sarjakuvaromaaniamme, ja käsittelemme kirjallisen työmme aihealueita osittain myös tämän oman projektimme näkökulmasta.

Kokonaisen sarjakuvaromaanin valmiiksi kustanteeksi saattaminen oli alun perin yksi tavoitteistamme, mutta koska projektiin varaamamme aika ei riittänyt, jouduimme jättämään työn viimeistelyn ja omakustannevaiheen myöhemmäksi ja keskittymään sen sijaan suunnittelun ja teorian hiomiseen. Lopputuloksena on vahva konsepti: valmiit hahmot, käsikirjoitus, kuvallisen kerronnan rakenne ja koko albumin design. Tästä on valmiiseen omakustanteeseen enää lyhyt matka.

## **ABSTRACT**

Tampere University of Applied Sciences  
Media  
Visual design

EMMA-PAULIINA UKKONEN & TARU KAUPPILA:  
Good God – a concept design for a graphic novel  
Bachelor's thesis 98 pages, appendices 11 pages  
May 2012

In this thesis our goal is to develop a working concept design for about 60 pages of graphic novel. The main research goal we had was to make clear the basics of theory and practice needed in the design and realization of comics. The main goal of the project itself was to create a working script and characters which are supported by visual narration. We have also explored some history and visual design of comics, and practices on self-publishing a book. Our intention was to give some advice to beginners considering the design process of comics.

Our second goal was to get as much information of character design and visual narration as possible. Besides the theoretical part of this, we have furthermore developed our concrete skills by working on our own graphic novel. We have tried to keep both of these points of view as we have written our thesis.

At first we were supposed to create and publish a complete graphic novel, but the time-frame we had reserved for the project simply wasn't enough for that, so we had to focus on design and theory and leave the self-publishing and finishing phases for later. As a result we have created a strong concept: a complete set of characters, a script, a structure of visual narration and a design for the whole comic book. From this point, there is a short way to go to a complete, self-published graphic novel.

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>TIETOPERUSTA, LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET</b>	<b>8</b>
2.1	Kuinka kaikki alkoi	8
<b>3</b>	<b>TYÖTAVAT JA MENETELMÄT</b>	<b>11</b>
3.1	Sarjakuvan aiheen ja idean kehittäminen	11
3.1.1	Tyyli ja tekniikka	13
<b>4</b>	<b>TOTEUTUS</b>	<b>17</b>
4.1	Sarjakuvan genret	17
4.1.1	Huumori	19
4.1.2	Seikkailu	19
4.1.3	Rikossarjakuva	20
4.1.4	Supersankarit	21
4.1.5	Kauhu	22
4.1.6	Underground	23
4.1.7	Alternative	23
4.1.8	Fantasia	24
4.1.9	Manga	25
4.1.10	Yhteenveto	26
4.2	Käsikirjoitus	26
4.2.1	Draamallinen rakenne	27
4.2.2	Henkilöhahmot käsikirjoituksessa	29
4.2.3	Dialogi	30
4.3	Hahmosuunnittelu	31
4.3.1	Persoonaa luomassa	32
4.3.1.1	<i>Ajattelu, toiminta ja päämäärä</i>	33
4.3.1.2	<i>Sympatia ja samaistuminen</i>	35
4.3.1.3	<i>Menneisyys</i>	36
4.3.1.4	<i>Hahmojen väliset suhteet</i>	37
4.3.1.5	<i>Lopuksi</i>	40
4.3.2	Ulkoasua hakemassa	40
4.3.2.1	<i>Inspiraatio</i>	40
4.3.2.2	<i>Tyyli</i>	41
4.3.2.3	<i>Hahmon rakenne</i>	42
4.3.2.4	<i>Ulkoasu</i>	42
4.3.2.5	<i>Hahmojen siluetit</i>	43
4.3.2.6	<i>Muodot</i>	44
4.3.2.7	<i>Hahmojen mittasuhteet ja koot</i>	45

4.3.2.8	<i>Vaatetus</i>	47
4.3.2.9	<i>Värit</i>	48
4.3.2.10	<i>Hahmon olemus ja eleet</i>	50
4.3.2.11	<i>Stereotypiat</i>	52
4.3.3	Hahmokuvaukset	53
4.4	Kuvakerronta sarjakuvassa	58
4.4.1	Kuvitus osana sarjakuvakerrontaa	58
4.4.1.1	<i>Teksti sarjakuvan kuvakerronnassa</i>	60
4.4.1.2	<i>Kertoja</i>	61
4.4.1.3	<i>Typografia osana sarjakuvakerrontaa</i>	62
4.4.2	Äänimaailma	64
4.4.3	Rytmitys ja ruudut	66
4.4.3.1	<i>Ruudut</i>	67
4.4.3.2	<i>Ruudun sisällä</i>	69
4.4.3.3	<i>Ruutujen takana</i>	70
4.4.4	Sivu	73
4.4.5	Sivuanalyysi	74
4.4.6	Omaa pohdintaa sarjakuvakerronnasta	77
4.5	Design	79
4.5.1	Logon typografia	80
4.5.2	Logon värimaailma	80
4.5.3	Kuva ja Symboliikka	80
<b>5</b>	<b>POHDINTA</b>	<b>82</b>
5.1	Jatkosuunnitelma	82
5.2	Omakustanne	82
5.2.1	Toteutus	84
5.2.2	Kirjapaino	85
5.3	Yhteenveto projektista	86
	Lähteet	88
	Liitteet	92

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyömme käsittelee sarjakuva-albumin suunnittelua ja toteutusta. Projektin aikana olemme työstäneet omaa albumia ja käyneet läpi prosessia aina käsikirjoituksen tekemisestä mahdolliseen omakustannevaiheeseen saakka. Albumi itsessään ei ole vielä lopullisessa asussaan, mutta päämääränämme on koostaa tarvittava teoreettinen tieto ja taito koko prosessin loppuun saattamiseksi.

Kirjallinen osio liittyy sarjakuvan konseptin luomiseen, mutta omien intressiemme vuoksi perehdymme enimmäkseen hahmojen suunnitteluun sekä tarinan kuvakerrontaan. Tarkoituksemme on tutkia hahmon persoonan luomista ja sen tukemista kuvakerronnan keinoin, nimenomaan pidemmän, käsikirjoitusta ja jatkuvuutta vaativan kertomuksen näkökulmasta. Olemme jakaneet kirjallisen osion vastuualueet siten, että Emma perehtyi hahmosuunnitteluun ja Taru kuvakerrontaan. Tämä tuntui molemmille luontevalta ratkaisulta ja auttoi työmäärän jakamisessa.

Ensimmäisessä osassa käsittelemme opinnäytetyömme alkuvaiheita. Kerromme ideoiden jalostumisesta sekä päätöksistä, jotka johtivat työmme lopullisen aihealueen, eli sarjakuvan valintaan. Lisäksi avaamme hieman työlle ja itsellemme asettamiimme tavoitteita.

Toinen kappale käsittelee sarjakuvamme aiheen ja siinä käytettyjen menetelmien ideointia, valintaa ja suunnittelua. Tässä osiossa syvennytään sarjakuvan sisältöön ja avataan tarkemmin asioita, joita omaa konseptia ja tarinaa suunnitellessamme kävimme läpi.

Kolmas eli toteutusta käsittelevä luku pureutuu itse sarjakuvan tekemiseen ja suunnitteluun prosessina, siinä järjestyksessä kuin oma projektimme on edennyt. Osiossa käydään läpi yleistä asiaa, kuten esimerkiksi sarjakuvan historiaa ja tyyllilajeja, perehdytään käsikirjoituksen tekemiseen, sekä valitsemiimme laajempiin aspekteihin hahmosuunnitteluun ja kuvakerrontaan. Lopuksi kerromme vielä lyhyesti koko teoksen ulkoasun ja ilmeen suunnittelusta.

Viimeinen luku sisältää jatkosuunnitelman, asiaa omakustanteen tekemisestä sekä omaa arviointia työn etenemisestä ja onnistumisesta. Pyrimme tässä kohdin antamaan kuvaavan yhteenvedon sekä projektista kokonaisuutena, että sen herättämistä ajatuksista.

## 2 TIETOPERUSTA, LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET

Tämä opinnäytetyö pohjautuu luomaamme sarjakuvaan ”Good God”, sen suunnitteluun ja vaiheisiin sekä teorian että opittujen tietojen soveltamisen kautta. Koska olemme käsitelleet useimpia asioita juuri oman tarinamme pohjalta ja sen kautta, koemme tärkeäksi lisätä heti alkuun pienen tiivistelmän juonesta ja sen päähahmosta. Näin lukijan on helpompi ymmärtää antamiamme esimerkkejä. Esimerkin jälkeen palaamme projektin lähtökohtiin ja siihen, mistä koko ajatus sitten lähti.

Tarinamme protagonistiksi eli päähenkilö on mies, jota kutsutaan nimellä God. Ulkopuolisen silmin hän on inhottava, itsekeskeinen, huonotapainen ja -käytöksinen renttu. God on hylännyt entisen pinnallisen elämänsä ja tehnyt kaupungin viemäreistä ja pahamaineisista kuppiloista itselleen kodin. Hän on sanoutunut irti yhteiskunnan velvoitteista ja elää omaehtoisesti ja ainoastaan itselleen. Vastenmielisistä piirteistään huolimatta hän on hyvin älykäs, oppinut ja tiedostava ihminen. Hän kuljettaa kuitenkin mukanaan toistakin henkilöä, sivupersoonaa, josta hän on itse autuaan tietämätön. Tarinamme kertoo siis miehestä, joka taistelee sairautensa puhkeamista vastaan, pitääkseen kiinni omasta elämästään ja olemassaolostaan.

Tarinamme nimi muodostuu päähenkilön ja hänen sivupersoonansa nimistä. Päähenkilö näkee itsensä eräänlaisena yli-ihmisenä ja oman itsensä herrana, joten hän on humalapäissään viiltänyt otsaansa veitsellä sanan ”God”. Koska hänen ystävänsä eivät tiedä hänen oikeaa nimeään, tästä on tullut hänen kutsumanimensä. Hänen sivupersoonansa peittää tämän kiusallisen arven meikillä ja korjaa tilalle –useimmiten huulipunalla- ylimääräisen O-kirjaimen. Näin tilalle muodostuu sana ”Good”, joka sopiikin tekopyhälle antagonistillemme huomattavan hyvin.

### 2.1 Kuinka kaikki alkoi

Meillä oli aluksi useita eri ideoita opinnäytetyömme aiheeksi. Mietimme ensin jonkinlaista tatuointeihin ja muuhun visuaaliseen kehonmuokkauskulttuuriin painottuvaa työtä, mutta huomasimme aiheen tarkemman rajaamisen ja tietoperustan rakentamisen hankalaksi. Lisäksi molemmat halusivat luoda jotain täysin omaa sekä



erityisesti tuoda esiin kykyjään piirtäjänä ja kuvittajana. Seuraava ajatuksemme koski animaatiota, mutta päädyimme siihen tulokseen, että se on kahdelle ihmiselle liian suuritöinen projekti näin lyhyessä aikataulussa. Animaatioajatuksen jälkeen seurasi idea sarjakuvasta, joka ilmaisun muotona sisältää useita graafiselle suunnittelijalle tärkeitä elementtejä, kuten esimerkiksi taitto, kuvitus, typografia ja koko albumin yleinen design.

Päädyimme valitsemaan nimenomaan sarjakuvan, kun olimme tutustuneet aiheeseen koulun kurssien ja erinäisten lukemiemme teosten muodossa. Koululla olimme osallistuneet yhdelle sarjakuvakurssille, jonka vetäjänä toimi Johanna Rojola. Kurssi ei kuitenkaan ollut tarpeeksi pitkäkestoinen, jotta aiheeseen olisi voinut syventyä kunnolla. Hahmosuunnittelusta ja storyboardien tekemisestä meillä taas oli jonkin verran kokemusta animaatiokurssien pohjalta; Lisäksi olimme osallistuneet fiktion käsikirjoituskurssille. Näistä oli tarttunut mukaan joitain asioita, jotka helpottivat alkuun pääsemistä tietoperustan rakentamisessa. Tampereen Ammattikorkeakoulun lisäksi suoritimme aiheeseen liittyviä opintoja myös Helsingin sarjakuvakeskuksella, jossa järjestetyllä kurssilla käsiteltiin mm. hahmosuunnittelua ja tarinan kerrontaa kuvan keinoin. Kurssilla oli useita eri luennoitsijoita, ja se toteutettiin kahdessa kolmipäiväisessä osassa syksyllä 2010, osana Animatricks-festivaalia. Erään kurssiharjoituksen puitteissa tulimme sitten luoneeksi hahmon, johon kiinnyimme niin, että aloimme luoda sen ympärille kokonaista tarinaa. Näin syntyi idea tarinasta nimeltä Good God.

Innostuimme asiasta vielä enemmän kun ymmärsimme, millaisia mahdollisuuksia tämän tyyppinen projekti tarjoaisi muun muassa hahmosuunnittelun ja kuvakerronnan saralla. Kuten monesti innostuneille ihmisille käy, emme kuitenkaan osanneet realistisesti arvioida sitä työmäärää, joka kokonaisen sarjakuva-albumin tuottamiseen sisältyy. Pelkästään käsikirjoituksen ja storyboardin tekeminen oli niin työläs prosessi, että aikataulu petti pahemman kerran ja jouduimme hieman tarkistamaan tavoitteitamme. Kokonaisen albumin sijaan päätimme keskittyä konseptisuunnitteluun ja koko sarjakuva-albumin tuottamiseen (myös käsikirjoitusvaihe ja omakustanteen julkaisu mukaan lukien) prosessina. Meidän täytyi kuitenkin rajata työtä hieman siten, että painotamme enemmän hahmosuunnittelua ja kuvakerrontaa. Valitsimme nämä aihealueet, koska ne kiinnostivat meitä molempia. Jos olisimme yrittäneet syventyä liian moneen osa-alueeseen, opinnäytetyömme olisi paisunut aivan mahdottoman kokoiseksi.

Jaoinme vastuualueet sillä tavoin, että kumpikin saa mahdollisuuden kehittää enemmän itseään kiinnostavaa osa-aluetta; tämän vuoksi käsitteet ja tietoperustaosion suurimmat osa-alueet käsittelevät juuri hahmosuunnittelua ja kuvakerrontaa.

Vastuualueiden jakaminen ja valinta tapahtui melko luontevasti, koska kummallakin oli valmiiksi omat kiinnostuksen kohteet ja hieman erilaiset opiskelutaustat. Taru valitsi kuvakerronnan, koska hän on opiskellut enemmän kirjoittamista ja fiktiivistä kerrontaa ja oli kiinnostunut erityisesti tekstin muokkaamisesta kuviksi ja siinä käytettävistä tekniikoista. Emma taas halusi tutkia hahmosuunnittelua, koska oli opintojensa aikana innostunut kyseisestä aiheesta ja halusi kehittyä siinä lisää.

Tietoperustan kannalta lähtökohta oli se, että sarjakuvista oli kokemusta lähinnä lukijana. Siitä on kuitenkin ollut tähän mennessä paljon hyötyä, sillä muiden tekemistä sarjakuvista saa paljon vaikutteita ja ideoita omaan työhön. Lukiessa kuitenkin – jopa huomaamattaan – omaksuu esim. erilaisia kerrontatyylejä ja muita yksityiskohtia, joita suunnittelussa on otettava huomioon. Myös elokuvista ja animaatioista on vastaavaa hyötyä kuvakerronnan kannalta, koska niissä käytetään jonkin verran samoja kerronnan keinoja kuin sarjakuvassa. Sarjakuvasta tekee näihin verrattuna erilaisen se tosiasia, että tarinan kertominen still-kuvalla vaatii omat niksinsä toimiakseen yhtä tehokkaasti.

Pelkkä sarjakuvien lukeminen ja koululta aikaisemmin saadut, aihetta sivuavat opit eivät kuitenkaan riittäneet kovin pitkälle, vaan oli lähdeittävä hakemaan syvempää ja tarkempaa tietoa alan ammattilaisten julkaisemista kirjoista.

Suuruudenhulluudesta ja muista opinnäytteen tekijän lastentaudeista toivuttuamme asetimme tavoitteeksi, että meillä olisi ehjä ja toimiva konseptisuunnitelma, jonka pohjalta varsinaisen sarjakuva-albumin tuottaminen olisi helppoa. Vähintään yhtä suuri tavoite oli kehittää itseään ja kerätä mahdollisimman laajat tiedot ja taidot sarjakuva-alan työ- ja toimintatavoista. Kirjallisen osion tavoitteena on pääasiallisesti dokumentoida oppimiamme asioita ja olla avuksi seuraaville, jotka mahdollisesti ovat ryhtymässä samantyyppiseen projektiin.

### 3 TYÖTAVAT JA MENETELMÄT

#### 3.1 Sarjakuvan aiheen ja idean kehittäminen

Saatuamme ideointivaiheen lähtökohdat selviksi, halusimme tutkia muita vastaavia teoksia. Löydettyämme omasta mielestämme parhaat esimerkit, aloimme vertailla niitä omiin kehitteillä oleviin suunnitelmiimme löytääksemme toimivimmat ratkaisut omaan työhömmme. Tämä työvaihe ja -tekniikka oli benchmarkingia. Käyttökelpoisten tekniikoiden lisäksi löysimme myös toisenlaista materiaalia, joka auttoi meitä rajaamaan työtämme ja tiedostamaan myös sellaiset tekniikat ja tyyli, joita itse emme halua käyttää.

Vertailun jälkeen aloimme työstää ideaamme seuraavaan vaiheeseen. Kirjojen perusteella kokeilimme useita erilaisia ideointitekniikoita, joista ei kuitenkaan tuntunut olevan kovin suurta apua. Luontevin työskentelytapa meille tuntui olevan aivoriihi, sekä hahmojen ja juonikuviodien jatkuva testaaminen kanssaihmisillä.

Havainnoinnin osalta olemme harjoittaneet etnografista tutkimusta tarkkailemalla profiiliin sopivia ihmisiä heille tutussa ympäristössä. Myös joukko kavereita ja ystäviä on joutunut suurennuslasin alle sekä luonnosten kohteeksi. Haastatteluita emme kuitenkaan ole tehneet; se ei mielestämme ollut tarpeellista, koska emme ole varsinaisesti tekemässä mitään syvällistä tutkimusta ihmisistä. Lisäksi haastattelu veisi liian paljon aikaa suhteessa siihen, miten paljon hyötyä siitä olisi tämänkaltaiselle työlle. Aluksi tarkoitus oli myös pitää tekstimuotoista päiväkirjaa, mutta huomasimme että se olisi vain vienyt aikaa muulta työltä, sitä paitsi käyttämämme luonnosvihot ja -kirjat muistiinpanoineen toimivat jo itsessään päiväkirjan omaisena dokumenttina.

Yksi tärkeimmistä menetelmistä on kuitenkin ollut tietopohjan kerääminen erilaisista kirjoista, elokuvista ja muista mediatuotoksista, mukaan lukien niin fiktiiviset kuin varsinaiset tietoteokset. Tiedon lisäksi etenkin fiktiivisten teosten tärkeintä antia olivat hahmojamme ja tarinaamme koskevat ideat. Koska päähenkilömme on hyvin kaksijakoinen ja kieroutunut persoona, näimme hänen tarinassaan yhtäläisyyksiä esimerkiksi David Fincherin *Fight Clubiin* ja vanhaan tarinaan Tri Jekyllistä ja Herra

Hydestä (alkuperäisteos *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Robert Louis Stevenson, 1886). Olimme kuitenkin tietoisesti varuillamme näiden yhtäläisyyksien suhteen, ja halusimmekin kertoa aivan omanlaisemme tarinan hieman eri näkökulmasta. Tarinan hahmojen ei ole tarkoituskaan olla yhtä vakavasti otettavia, kertomuksen loppu on myös hyvin erilainen ja omaa melko epätyypillisen ja ehkä kysymyksiäkin herättävän lähestymistavan päähenkilön ilmentämiä ongelmia kohtaan. Tärkein eroavaisuus ilmenee loppukohtauksessa: tämän tyyppisissä tarinoissa juoni päättyy yleensä joko toisen – tai kummankin - persoonallisuuden väistymiseen tai kuolemaan. Joko ihminen onnistuu eheyttämään itsensä, tai hänet parannetaan jollain tapaa ulkoa käsin. Meidänkin hullumme kyllä onnistuu eheyttämään itsensä, mutta ei henkisen sulautumis- tai amputaatioprosessin, vaan sovun ja jakamisen kautta: molemmat persoonat jäävät oleviksi. He vihaavat toisiaan, mutta ovat myös riippuvaisia toisistaan ja edustavat toisilleen kaikkea sitä, mitä kumpikaan ei voi olla yksin. Tästä toivottavasti herääkin kysymys, onko sairaus aina sairaus, vai vain erilainen olemisen muoto, jos henkilö itse kokee elävänsä sen myötä täyttää elämää, eikä satuta olemuksellaan muita?

Siitä huolimatta, että pyrimmekin luomaan joukosta erottuvan tarinan, joitakin herkullisimpia (ja muissakin yhteyksissä paljon käytettyjä) kohtauksia emme kuitenkaan voineet täysin vastustaa. Esimerkiksi *Fight Club*issakin käytetty kohtausmalli, jossa päähenkilö ja hänen sivupersoonansa vetävät toisiaan turpaan, kerta kaikkiaan kerjäsi tulla käytetyksi. Kun on kyse tragikoomisesta sarjakuvasta jossa päähenkilö on mahdollisesti psykoottinen, hullu ja muutenkin aivan sekaisin, itsensä pieksäminen on niin mehevä juttu, ettei sitä malta jättää pois.

Tiedonhaku oli haastaavaa, koska jouduimme sivuamaan niin montaa osa-aluetta: tutkimme kirjoja mm. käsikirjoittamisesta, logosuunnittelusta ja muusta vastaavasta design-työstä, hahmosuunnittelusta, kuvakerronnasta ja dramaturgiasta yleensä sekä tietysti kirjoja jotka käsittelivät pelkästään sarjakuvaa ja erilaisia piirtämistekniikoita.



**Kuva 1.** *Inspiraatiokuva elokuvasta Fight Club.*

### **3.1.1 Tyyli ja tekniikka**

Benchmarkingin eli vertailutekniikan pohjalta löysimme tietyt tyylit ja tekniikat, jotka sopivat omaan työhömmе. Saimme vaikutteita hahmosuunnitteluun esimerkiksi Peter Madsenin ensimmäisistä *Valhalla*-albumeista sekä Lise Myhren *Nemistä*. Tyylin ja tekniikan suunnittelu ei sinänsä ollut meille mikään erillinen vaihe, vaan se on kulkenut alusta asti mukana prosessissa. Aina kun suunnittelimme tarinaa eteenpäin, luonnostelimme mielessämme myös muita siihen liittyviä elementtejä. Sama työtapа toimi tietysti myös käänteisenä; toteutusta koskevat valinnat vaikuttivat osaltaan tarinan kulkuun.



**Kuva 2.** Esimerkkejä hahmoista. Vasemmalla Nemi, oikealla yksittäinen piirros sarjakuvasta Valhalla.

Värimaailman luomisessa taas auttoivat myös muun muassa Nemi -sarjakuvien kansilehdet. Nämä työt vaikuttivat meihin, koska niissä oli jonkin verran samanhenkistä tyyliä, kuin mitä tavoittelemme oman työmme kansissa ja värillisissä osioissa. Sisälehdet päätimme kuitenkin kustannussyistä jättää mustavalkoisiksi, lukuun ottamatta muutamaa värillistä ja hieman yksityiskohtaisempaa koko sivun kuvaa.



**Kuva 3.** Esimerkki värimaailmasta: Nemi-albumin kansikuva.

Päädyimme tekemään piirrostyön käsin paperille ja värittämään, varjostamaan sekä viimeistelemään sen kuvankäsittelyohjelmalla sen sijaan, että olisimme tehneet kaiken kokonaan tietokoneella. Ensinnäkin tämä työtapaa tuntui helpommalta meille kummallekin; lisäksi se toi lopputulokseen haluamaamme tyyliä ja rosoisuutta. Tietokone on myös hyvä väline värittämiseen ja taustojen tekoon silloin kun aikaa on käytettävissä vain rajallinen määrä. Alusta loppuun tietokoneella piirretty jälki on mielestämme kuitenkin liian täydellistä ja hieman ”muovisen” näköistä. Alun perin suunnittelimme, että olisimme luoneet sarjakuvaamme varten myös kokonaan oman fontin. Koska aika ei riittänyt tähän, päätimme kuitenkin tekstata puhekuplat käsin puhtaaksi piirtämisen yhteydessä. Tokihan netistäkin löytyy kelpo sarjakuvafontteja, mutta mielestämme käsin tekstaaminen sopii työhömmme paremmin. Pähkinänkuoressa voisi sanoa, että halusimme pitää edes jossain määrin kiinni ns. ”old school” – työskentelytavasta. Vaikka emme lopulta menneetkään niin pitkälle, että olisimme käyttäneet esim. vanhanaikaisia rasterikalvoja tai muita vastaavia työvälineitä ja viimeistelykin tapahtui tietokoneella, halusimme, että käsin piirtämisen vauhdikkuus ja tietty epätäydellisyys jää näkyviin työhön mm. tukemaan hahmojemme yhtä lailla epätäydellisiä piirteitä. Esimerkiksi Bill Wattersonin sarjakuvassa *Lassi ja Leevi* elävä piirrosjälki tuo kuviin lisää hauskuutta.



**Kuva 4.** Esimerkki piirrosjäljestä, *Lassi ja Leevi*.

Halusimme kuitenkin alusta asti pitää piirrostyylin melko yksinkertaisena. Osasyynä tähän on se, että vaikka vastualueet jaettaisiin kuinka, on kokemattomien tekijöiden kohdalla aina riskinä piirrosjäljen muuttuminen matkan varrella. Simppelimmän piirroksen kanssa jäljen laatua on helpompi tarkkailla. Muutenkaan meillä ei ole missään vaiheessa ollut ajatuksena ryhtyä tekemään mitään fotorealistista taidesarjakuvaa, realistiseen jälkeen verrattuna piirrostyylin tietoinen karrikointi jättää myös enemmän varaa ja luovuutta hahmosuunnittelulle, joka on kuitenkin hallitseva elementti projektissamme.

Tyyli ilmentää omalla tavallaan myös tarinamme teemaa. Mielestämme piirrosjälki saakin olla hallitusti vähän suttuista, koska se kuvastaa tarinamme henkilöiden habitusta, persoonaa sekä heidän elinympäristöään. Myös mustavalkoisuus – niin symbolinen kuin konkreettinen - ja vahvat kontrastit tulevat esille tarinan kaikissa muissakin aspekteissa, ja kuvaavat samalla päähenkilömme kaksijakoisuutta ja jyrkkiä mielipiteitä.



## 4 TOTEUTUS

### 4.1 Sarjakuvan genret

Kuten monet muutkin taiteen lajit, sarjakuvakin on pääpiirteittäin jaettavissa alalajeihin. Sarjakuvan tapauksessa puhutaan termistä *genre*, jota käytetään elokuvien lisäksi taiteen, kirjallisuuden ja musiikin lajityypin määrittelyssä. Pro gradu-tutkielmassaan Mikko Paajala (2009, 17) toteaa, että laajasti määritellen jokin tietty genre sisältää ryhmän teoksia, jotka on valittu vähintään yhden yhteisen piirteen perusteella. Näitä piirteitä voivat olla esimerkiksi lajityypille ominaiset kerrontatavat, hahmot, juonirakenteet ja miljööt. Uudet genret syntyvät usein muunnoksina tai jopa vastakohtina jollekin aiemmalle, jo olemassa olevalle lajityypille. Luonnollista tietenkin on, että genrerajat saattavat olla hyvinkin häilyviä ja limittäisiä, ja eri genretyypeistä voi syntyä myös yhdistelmiä. (Paajala 2009, 18, Hosiaisluma 2003, 998.)

Itse emme lähteneet rakentamaan ideaamme minkäänlaisen genreajattelun pohjalta. Emme halunneet asettaa työlle kovin tiukkoja rajoja, ja lisäksi olemme sitä mieltä, että liiallinen ”skeneily” eli genreajattelu asiassa kuin asiassa syö luovuutta, vapautta ja mielikuvitusta, niin tarpeellista kuin sen mukanaan tuoma terminologia saattaakin toisinaan olla.

Seuraavaksi esittelemme kuitenkin muutamia sarjakuvalle keskeisiä lajityyppejä, jotka ovat jollain tapaa merkittäviä sarjakuvan historiallisen kehityksen kannalta. Samalla peilaamme myös omaa työtämme ja sen ominaispiirteitä genrejaon kautta.



**Kuva 5.** Kokoamamme kuvakollaasi, joka sisältää esimerkkejä sarjakuvan eri genreistä.

#### 4.1.1 Huumori

Sana comics tulee englannin kielen sanasta, joka tarkoittaa koomista. Sarjakuvan alkuaikoina 1930 -luvulla sen tehtävä olikin vain ja ainoastaan lukijoiden naurattaminen. Aihepiirit ja teemat rajoittuivat lähinnä perhe-, lapsi- ja eläinsarjoihin. Laman myötä aikuisten lukijoiden mielenkiinto sarjakuvaa kohtaan lopahti ja jonkin aikaa lähes kaikki sarjakuva oli suunnattu pelkästään lapsille: Mikki Hiiri ja muut Disney-hahmot aloittivat voittokulkunsa lehdissä. 1950-luvulla MAD aloitti parodiasarjakuvan kauden, sarjakuvan lisäksi myös muu media sai osansa piikittelystä. MADin julkaisut olivat alkusysäys ja esikuva eurooppalaiselle huumorisarjakuvalle. 1980-luvulla sarjakuvaromaanien yleistyessä myös huumorisarjakuva siirtyi eteenpäin, simppeleistä eläinsarjoista ja parodioista laajempiin aiheisiin ja näkökulmiin. (Paajala 2009, 20.)

Pysyttäydyimme itsekin eurooppalaisen perinteen hengessä sikäli, että huumori ja kielenkäyttö ovat vähän rajumpaa: aivan äärilaitoihin ei toki mennä, mutta aiheet (esimerkiksi mielenterveys, seksuaalisuus ja päihdeongelmat) saattavat edelleen olla hankalia käsiteltäviä ja vaativat välillä myös synkkää huumoria.

#### 4.1.2 Seikkailu

Seikkailusarjakuva on supersankarisarjakuvan ohessa yksi perinteisimmistä ja tunnetuimmista sarjakuvan lajeista. Se syntyi suuren laman aikaan yhdysvalloissa, 20-30-lukujen taitteessa. Genre oli sinänsä erikoinen, että vaikka se oli piirrostyyliltään melko realistista ja tarinat olivat huumorittomia ja selkeitä, sillä ei kuitenkaan tarinankerronnallisesti ollut juuri minkäänlaisia järjellisiä tai todellisuuteen liittyviä rajoitteita. Sanomalehtiin päätyivät ensimmäisinä mm. Philip Nowlanin *Buck Rogers*, Hal Fosterin *Prinssi Rohkea* (engl. *Prince Valiant*) ja Alex Raymondin *Flash Gordon*. myös Will Eisnerin luoma seikkalaparodia *Spirit* nousi suosituksi USA:ssa.

Euroopan vastine oli humoristisen seikkailusarjakuvan muoto, jonka tunnetuimpia edustajua lienevät Hergén *Tintti* ja pari vuosikymmentä myöhemmin seurannut, René Goscinny'n käsikirjoittama ja Albert Uderzon piirtämä *Asterix*.

Esimerkeiksi aikuisempaan makuun sopivista eurooppalaisista seikkailusarjakuvista voisi mainita vaikkapa Jean Giraud'n *Blueberry*n sekä Enki Bilalin erikoiset sarjakuvat, joista tunnetuin lienee *Nikopol*-trilogia.

Nykyään seikkailusarjakuvan perinteisestä hyvä-paha-asettelusta on siirrytty enemmän psykologiselle, päähenkilöiden sisäiselle tasolle. Euroopan johtavissa sarjakuvamaissa seikkailusarjakuvan julkaisumäärät romahtivat 1990-luvun laman myötä.

Tässä kohtaa ei voi muuta kuin todeta, että tekijöinä mekin taidamme olla oman aikakautemme lapsia; ehkäpä jonnekin alitajuntaamme on jäänyt vaikutteita kaukaiselta 90-luvulta. Henkilöhahmojen sisäinen maailma ja asioiden kuvaaminen sen kautta tuntuu kiinnostavalta. Vaikka henkilöhahmot eivät työn tässä vaiheessa vielä näyttäydy kovin syvällisinä, niiden taustat ja edellytykset on suunniteltu niin pitkälle, että tarinan jatkuessa materiaali ei lopu kesken. Se ei kuitenkaan ole vielä ajankohtaista, sillä kyseessä on vasta eräänlainen esittelyjakso.

#### **4.1.3 Rikossarjakuva**

Rikossarjakuva puhkesi kukkaan ensimmäisten joukossa, kun USA:n sanomalehdissä alettiin vuonna 1931 julkaista strippisarjakuvaa nimeltä Dick Tracy. Suosituimmista etsiväsarjiksista alettiin koota lehtiä, jotka loivat pohjan sarjakuvan markkinoinnille suorana, itsenäisenä lehtiformaattina. Etsiväsarjakuvat olivat luonnollisesti suunnattuja aikuisille ja ne sisälsivätkin usein graafista ja brutaalia väkivaltaa, esim. ammuskelua tai kidutusta. Kuitenkin pääosassa oli aina rikollisuutta vastaan taisteleva, hyvä hahmo.

Supersankarisarjakuva kuitenkin jätti etsivät varjoonsa, ja hiljaisen kauden jälkeen 40-luvun alussa ilmestyivät ensimmäiset rikossarjakuvat, joiden päähenkilö oli rikollinen. Usein tarinoiden näkemys pohjautui kuitenkin siihen ajatukseen, että paha saa palkkansa, ja päähenkilö jäi tarinan lopussa kiinni. Tämä muutos oli kuitenkin riittävä nostamaan rikostarinat jälleen myydyimmäksi sarjakuvagenreksi. Huippuvuodet sijoittuvat 40-50-lukujen taitteeseen, jonka jälkeen tuotanto lopahti sarjakuva-alan yrittäjien itsesensuurisopimuksen (Comics Code) myötä. Euroopassa genre kuitenkin



jatkoi elämäänsä, eräänä esimerkkinä voisi mainita Jean Van Hammen ja William Vancen luomuksen XIII (Kolmetoista). Amerikassakin genreä pitivät hengissä omakustanteen tekijät. Vuonna 1992 alkoi renessanssi Sin City – sarjakuvan myötä. (Paajala 2009, 21.)

#### **4.1.4 Supersankarit**

Supersankarisarjakuvan juuret löytyvät amerikkalaisista pulp-lehdistä, eli halvasta viihdekirjallisuudesta, jota myytiin kioskeilla. Sankarihahmot olivat ylivertaisia ja epärealistisia. Supersankarisarjakuva yhdistää piirteitä seikkailukirjallisuudesta, uudemmasta jännityskirjallisuudesta ja tieteiskirjallisuudesta. Amerikkalaisen sarjakuvan kentällä se nousi hallitsevaan asemaan noin 1950-luvun puolivälissä, jolloin Comics Code tuhosi rikos- ja kauhugenret. 1960-luvulle tultaessa supersankarisarjakuvasta olikin jo tullut synonyymi kaupalliselle sarjakuvalla ylipäättään. (Paajala 2009, 22.)

Aluksi tämä genre viihdytti lähinnä lapsia ja nuoria, mutta 80-luvulta lähtien alettiin tehdä yhä enemmän aikuisille suunnattua supersankarisarjakuvaa. Tämän seurauksena alkoi tarinoihin ilmestyä myös väkivaltaisia antisankareita ja muuta vastaavaa, kaavaa rikkovaa materiaalia. Uudistumisesta ja muutoksesta olivat pääasiallisessa vastuussa pienkustantamot, joiden aiheuttaman paineen myötä mm. Marvel ja DC Comics joutuivat tarkastamaan ja uudelleen arvioimaan omaa tiukkalinjaista julkaisupolitiikkaansa. 90-luvun alussa supersankarisarjakuva hallitsi lehtimarkkinoita. Vuosikymmenten saatossa supersankareiden suosio kuitenkin romahti kaupallisesti, kunnes tarinoita alettiin herättää uudelleen henkiin tekemällä niistä elokuvafilmitisointeja. Edellä mainittuun on muun muassa vaikuttanut se, että Disney osti oikeudet kaikkiin Marvelin supersankareihin vuonna 2009.

Omasta päähenkilöstämme löytyy kyllä ripaus väkivaltaista antisankaria, mutta mitään supervoimia hänellä ei ole. Ehkä juuri kyllästyminen toisiaan matkiviin, jumppapukuihin lihaskimppuihin oli osaltaan muokkaamassa tätä ärsyttävää, röyhkeää ja toivotonta hahmoa. Tokihan hänestä löytyy sympaattisuutta ja inhimillisyyttäkin, lisäksi hän tarjoaa toisenlaisen vaihtoehdon: sen sijaan, että lukija pääsisi pelastamaan maailmaa alter egon turvin, hän voi vihdoinkin mennä juttelemaan sille laitapuolen kulkijalle (jota äiti on käskenyt välttelemään) ja ottaa selvää, miltä maailma näyttää hänen silmissään.

#### 4.1.5 Kahu

Kauhusarjakuva nojaa 1700-luvun Englannissa kehittyneeseen romaanilajityyppiin. USA:ssa tämä sarjakuvagenre otti muotonsa 40-luvun lopulla, mutta nousi täyteen suosioon vasta 50-luvun alussa, kun EC-Comics alkoi julkaista pelkkään kauhusarjakuvaan keskittyneitä lehtiä. Tästä ehkä kuuluisimpana esimerkkinä *Tales From The Crypt*. Huippuvuosina 1951-54 julkaistiin parhaimmillaan yli viittäkymmentä kauhusarjakuvalehteä, joita myytiin yli neljä kertaa enemmän kuin supersankarilehtiä. Kuvitus oli rikossarjakuvan tavoin väkivaltaista ja raakaa, mutta tarinoissa oli usein jonkinlainen moraalinen kannanotto. Murhien ja petoksien lisäksi tarinoita väritti miltei poikkeuksetta jonkinlainen yliluonnollinen elementti. Toisinaan käsiteltiin myös sosiaalisia epäkohtia tai seksuaalisia perversioita.

Luonnollisesti kauhusarjakuva oli se, joka kärsi eniten Comics Coden voimaantulosta; seuraava nousukausi alkoi vasta 70-luvulla kun määräyksiä höllennettiin. 70-luvun kauhusarjakuva oli tosin kesympää kuin edeltäjänsä. Japanissa aikuisten kauhusarjakuva kukoisti 60-luvullakin, länsimaissa uusi, aikuisempi kauhuaalto alkoi 80-luvun puolivälissä Swamp Thingin myötä. 90-luvulle tultaessa kauhusarjakuvat liikkuvat lähellä tavallisen ihmisen arkea ja käsittelivät usein jonkinlaista sisäistä kauhua. 2000-luvulle tultaessa kentältä sitten löytyikin jo tilaa kaikenkirjaville alagenreille aina goottisynkistelystä ultraväkivaltaiseen splatteriin. (Paajala 2009, 23-24.)

Oman sarjakuvamme aihepiirin (ks. huumori) olisi melko helposti saanut käännettyä kauhusarjakuvaksi, mutta emme halunneet lähteä sille tielle. Lopputulos olisi psykologisen kauhun kautta saattanut muuttua totaaliseksi kliseeksi, sen sijaan, että valitsemamme humoristisempi ja kevyempi lähestymistapa tuo siihen lisää kontrastia.

#### **4.1.6 Underground**

UG-sarjakuva syntyi yhdysvalloissa 60-luvun alkupuolella vastareaktiona Comics Codelle. Sensuurimääräysten kieltämät aiheet määrittivät lähes suoraan sen, mitä tässä genressä käsiteltiin (mm. seksi, huumeet, nuorisokulttuuri ja musiikki). Underground-sarjakuvat kehittyivät omaksi lehdistömuodokseen 1967 ja hiipuivat 70-luvulle tultaessa. (Paajala 2009, 24, Arffman, 2004).

UG-sarjakuvassa kuvitukset olivat monesti mustavalkoisia ja sisälsivät runsaasti viiva- ja rasterivarjostuksia. Grafiikka saattoi muutenkin olla hyvin groteskia ja kielenkäyttö painokelvotonta. Lievemmissäkin tapauksissa tarinat sisälsivät vähintäänkin mustaa ja ronskia huumoria, esimerkiksi Gilbert Sheltonin *Friikkilän Veljekset*. Juha Herkmanin (1998, 183) viitaten Paajala (2009, 25) muistuttaa siitä, miten underground-sarjakuvien Grafiikka jätti lähtemättömän jäljen myös muiden alojen piirrostyleihin; monien UG-piirtäjien tapa tehdä kuvituksia muistutti toisiaan niin, että voidaan puhua jonkinlaisesta UG-tyylistä. Myöhemmin tämä piirrostyle on saanut jalansijaa muissakin genreissä. Nykyajan perspektiivistä katsoen aiheet eivät välttämättä vaikuta enää niin rankoilta, mutta 60-70-luvulla ne ovat varmasti aiheuttaneet voimakkaampia reaktioita lukijoissa.

Tämä sarjakuvan tyyli on lähimpänä omaamme. Piirrostylemme ei ehkä ole aivan niin groteski kuin mitä tässä genressä on totuttu näkemään, mutta painottuu samaan suuntaan. Käsittelemämme aiheet ovat suoraan rinnasteisia edellä mainituille, kielenkäyttö sitä itseään ja värimaailma mustanpuhuva. Haluamme kuitenkin muistuttaa, että tämä ei ollut tietoinen valinta; teoksemme vain päätyi omalla painollaan valitsemaansa suuntaan ja lisäksi siitä löytyy vivahteita myös muista tyylilajeista.

#### **4.1.7 Alternative- eli vaihtoehtosarjakuva**

Tämä genre nosti päätään 80- ja 90-luvuilla Pohjois-Amerikassa. Siinä käsiteltiin hyvin laajaa kirjoa erilaisia aikuisille suunnattuja aihealueita, kuten genrefiktioita, omaelämäkertoja tai politiikkaa. Alternative-sarjakuvaa on hieman vaikea määritellä mitenkään muuten, kuin rajaamalla pois asioita, mitä se ei ole. Jos jokin aihe halutaan välttämättä nostaa yleisimmäksi, voisi se olla omaelämäkerrallisuus, joka on koko

alternative-genrelle yksi tyypillinen piirre. Underground on ollut selkeä esimerkki alternativelle, mutta viimeksi mainittu on selkeästi vähemmän riippuvainen silkasta tabujen rikkomisesta.

Alternative-kustantamot tekivät selkeän pesäeron perinteisiin julkaisijoihin ja 80-luvulla tapahtuikin räjähdysmäinen itsenäisten kustantamoiden määrän kasvu (mm. Fantagraphics, Drawn & Quarterly sekä Raw Books). Myös Euroopassa syntyi 1990-luvulla useita uusia pienkustantamoita, tunnetuimpana Ranskalainen L'association. Eurooppalainen alternative-sarjakuva omasi hyvin pitkälti samat piirteet, kuin amerikkalaiset ja kanadalaiset edeltäjänsä. (Paajala, 2009, 25.)

Koska emme itsekään oikein osaa tai halua määritellä tuotoksemme tyyliä, siitä on luonnollisesti löydettävissä myös alternative-sarjakuvan piirteitä. Ehkä juuri se seikka, että olemme tietoisesti vältelleet miettimästä piirteitä liian tarkkaan, on johtanut tällaiseen lopputulokseen. On tärkeää huomata, että tyyliesimerkkejä vältellessämme emme kuitenkaan ole tietoisesti tehneet vastarintaa millekään genrelle; emme vain ole antaneet sen vaikuttaa päätöksiimme työn edetessä.

#### **4.1.8 Fantasia**

Fantasiasarjakuvan aiheet ja teemat ovat satumaisia ja poikkeuksetta peräisin jostain arkitodellisuuden tuolta puolen. Fantasian viimeisin nousukausi ei suinkaan ollut ensimmäinen: jo ennen 1800-luvun realismia valtaosa ihmisten tuntemista tarinoista perustui myytteihin ja mystiikkaan. Paajalan (2009, 27) mukaan fantasia on lajityyppinä jaettavissa alalajeihin, jotka tosin useasti sekoittuvat keskenään:

- Science fiction (tieteiskuvitelma)
- High Fantasy (Tolkien ja vastaavat: sadut, kansanperinteet; usein koko fantasia-termillä käsitetään vain tämä suosittu alagenre)
- ”Miekka ja magia” (esim. Conan Barbaari, sarjakuvalehtenä v. 1970)



#### 4.1.9 Manga

Karkeasti ottaen tämä lajityyppi käsittää koko Japanin sarjakuvatuotannon. Nimitys tarkoittaakin kyseisen genren alkuperämaata. Mangalla on kuitenkin hyvin voimakkaita ominaispiirteitä, jotka erottavat sen täysin länsimaaisesta sarjakuvasta. Mangan piirrostyyli on hyvin tunnistettava, tarinoiden juonet usein pitkiä jatkosarjoja ja grafiikka muutamia huomiosivuja ja kansikuvia lukuun ottamatta mustavalkoista. Tästä sivun alareunassa esimerkkinä Hiromu Arakawan *Fullmetal Alchemist*.

Manga on jaettavissa erilaisiin alagenreihin:

- Kodomo on pienille lapsille suunnattua mangaa, jolle on ominaista hyvin yksinkertaistettu piirrostyyli ja huumori.
- Shounen on toimintaseikkailua, piirrostyyli liioittelevaa ja karrikoivaa. Tähän ryhmään kuuluu noin 40% koko mangatuotannosta.
- Shoujo: Nk. ”tyttömangaa”, jossa pääosassa ovat tunteet ja sielunelämä. Kuvitus hyvin sievää ja koristeellista.
- Gegika: Aikuisten mangaa; realistinen kuvitus, muistuttaa muita tyylejä enemmän länsimaista sarjakuvaa. Käsittelee hyvin usein poliittisia aiheita.
- Redizu ja Aoi: Aikuisille naisille suunnattua, eroottissävytteistä mangaa.

Lisäksi on olemassa paljon aikuislle suunnattua pornografista sarjakuvaa, joka on hyvin suosittua, koskapa muu aikuisviihdemateriaali on vielä nykyäänkin internetin käytön rajoittamisen vuoksi Japanissa hyvin vaikeasti saatavilla. (Paajala 2009, 26.)



Kuva 6. Esimerkki mangan ilmeikkästä piirrostyylistä.

#### **4.1.10 Yhteenveto**

Sarjakuvan historiaan tutustuminen ja eri tyyllilajien ymmärtäminen on mielenkiintoista ja hyödyllistä varsinkin jos asiaan suhtautuu vain lukijana, mutta luovan prosessin näkökulmasta ne voivat olla myös rasite. Genrejakoon ja muihin tyylliseikkoihin ei pidä jäädä liiaksi jumiin, ettei se häiritse omaa ideointia ja työskentelyä; on kuitenkin hyvä tietää, missä rajat ovat, jotta niitä voi sitten haluamissaan kohdissa rikkoa.

Oman näköisensä teoksen luominen vaatii rohkeutta. Jos työtä ei ole tehty minkään kaavan mukaan, ei ole myöskään takeita sen toimivuudesta, mutta onnistuessaan se ainakin erottuu ja valtaa oman tilansa, sen sijaan että vain kopioisi muita.

## **4.2 Käsikirjoitus**

Vaikka meillä molemmilla oli jonkin verran opintoja ja kokemusta käsikirjoittamisesta yleensä, huomasimme jo alkuvaiheessa, että sarjakuvan käsikirjoittaminen onkin ihan oma taiteen lajinsa. Jos olisimme jo valmiiksi tienneet, millaisia erityisvaatimuksia sarjakuva käsikirjoitukselle asettaa, olisi ollut paljon helpompaa niin sanotusti keskittyä olennaiseen. Mutta koska ensikertalaiset joutuvat aina oppimaan jonkin verran kantapäänkin kautta, teimme paljon virheitä ja suorastaan turhaa työtä.

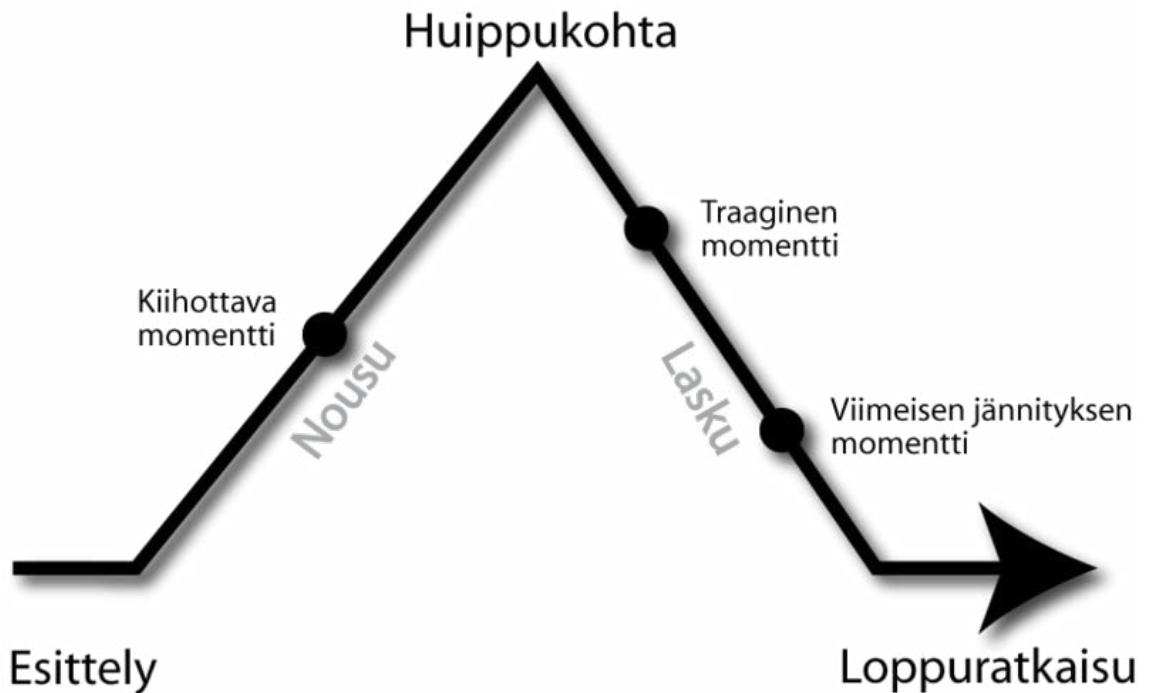
Aluksi meitä askarrutti myös ryhtyä tekemään käsikirjoitusta parityönä. Kirjoittaminen käsitetään yleensä yksinäisenä ja keskittymistä vaativana työnä, mutta loppujen lopuksi kirjoittaminen yhdessä olikin varsin antoisa kokemus, ja tuotti varmasti lyhyessä ajassa rikkaamman lopputuloksen.

Kirjassaan Käsikirjoittajan työkalupakki Aaltonen (1993, 23) kirjoittaa:

”Käsikirjoittaminen kahden hengen porukkana voi olla hyvä ratkaisu. Kirjoittajat tukevat toisiaan ja erityisesti aloittelevien kirjoittajien on vaivattomampaa päästä ongelmakohtien yli, kun matkassa on toinenkin samaan liemeen joutunut”.

#### 4.2.1 Draamallinen rakenne

Draamallisen rakenteen osalta meillä ei ollut aikaa analysoida käsikirjoitusta sen kummemmin, kuin että se noudattaa ainakin pääpiirteissään Gustav Freytagin kehittämää draaman mallia. Kyseinen rakenne on sekä koulun kurssien että harrastuksien (elokuvat ja kirjallisuus) pohjalta meille molemmille sen verran tuttu, ettei meidän juurikaan tarvinnut sitä kirjoitustyön ohessa miettiä.



**Kuva 7.** *Draaman malli Gustav Freytagin mukaan.*

Oma tarinamme alkaa takaumalla, jossa esitellään päähenkilön nykyiseen tilanteeseen johtaneet tapahtumat. Osittain metaforan keinoin ja osittain realistisin tapahtumin esitetään, miten hän on kyllästynyt entiseen elämäänsä ja päättänyt tuhota sen saadakseen vapautta ja mahdollisuuden uuteen alkuun. Ensimmäisessä kuvassa näkyy hamsteri oravanpyörässä. Pari ruutua juostuaan se pysähtyy, tuijottaa hetken lukijaan ja toteaa: ”Ja vitut”. Seuraavassa kuvassa hamsteri avaa ”hamsterinpuvustaan” napit ja asun sisältä paljastuu päähenkilömme God. Sivun viimeisessä kuvassa God poistuu ruudusta ja jättää tyhjän hamsterinnahan ja ”oravanpyörän” taakseen. Seuraavalla sivulla näytetään, miten hän pilkkoo luottokorttinsa, vapauttaa lemmikkiliskot häkistään, viiltää kasvonsa ja polttaa talonsa. Seuraava tarina on tavallaan myös esittely, jossa syvennytään siihen, millainen muista piittaamaton oman tien kulkija Godista on edellä kerrotun seurauksena tullut. Esittelemme Godin käytöstapoja tai pikemminkin

niiden puutetta, hänen elämäntapojaan ja elinympäristöään sekä uutta ystäväpiiriään. Godin uusi koti on viemärihuoneisto Penteleen kaupungin laitamilla, hänen oman kantabaarinsa Bar Tuomion edessä (tai sen alla) joka onkin tavallaan hänen toinen uusi kotinsa. Ystävät ovat jokseenkin epäilyttävän oloista ja näköistä porukkaa, joiden keskuuteen God sopii kuin nenä päähän.

Godin arkipäiväistä elämää alkavat kuitenkin horjuttaa mitä kummallisimmat sattumukset, jotka antavat vihjeitä tulevasta (päähenkilömme ei niitä kuitenkaan tässä vaiheessa suostu ymmärtämään). Ensimmäiseksi hänen muistinsa alkaa pätkiä siinä määrin, ettei sitä voi laittaa enää edes kannin piikkiin; hänelle itselleen, hänen asunnolleen ja ympäristölleen alkaa tapahtua selittämättömiä asioita, joihin hän ei muista tai ymmärrä olleensa osallisena. Tilanne muodostuu todella pahaksi siinä vaiheessa, kun oudot sattumat alkavat varjostaa hänen ystäviensäkin elämää ja sotkea heidän kuvioitaan. Kun he tajuaavat, että Godilla ei ole kaikki aivan kunnossa, he yrittävät luonnollisesti keksiä keinon tämän auttamiseksi. Näin he tulevat käynnistäneeksi tapahtumasarjan, joka johtaa tarinamme huippukohtaan: ystävät tajuaavat ensin, mikä on tilanne, jonka kautta God löytää toisen minänsä ja tajuaa lopulta tilanteensa ja sen, kuka hänen elämänsä on koko ajan sotkenut. God itse haluaisi vieläkin paeta totuutta – luultavasti pulloon – mutta hänen ystävänsä laittavat hänet lukkojen taakse ja pakottavat hänet kohtaamaan ongelmansa. God ymmärtää hyvin nopeasti, ettei hän olekaan yksin; kun hän on tajunnut tilanteensa kauheuden, seuraa kamppailu kahden persoonan välillä. Tämän taistelun myötä tarina laskeutuu traagisen momentin vaiheeseen, kun God saa tietää, ettei hän olekaan ”se alkuperäinen” persoona, ja ymmärtää, että hän onkin itse ollut tuhoava osapuoli. Viimeinen jännitysmomentti muodostuu siitä, mihin suuntaan tarina tästä eteenpäin kehittyy; onko edessä onnellinen loppu, vaiko kenties päähenkilömme tuhoutuminen? Tästä pääsemme loppuratkaisuun, jossa molemmat persoonat jäävät oleviksi ja koettavat saada elämänsä jotenkin sovitettua toistensa lomaan. Tarina päättyy siihen, kun he kävelevät yhdessä pois päin, jättäen ilmaan lupauksen siitä, että tarina saattaa mahdollisesti jatkua.

Sivujuoni kesittyy Godin ja hänen ystäviensä välisiin suhteisiin. He viettävät tavallista arkielämäänsä kantakapakassaan Bar Tuomiossa, kunnes Godin outo käytös ja kummalliset tapahtumat alkavat häiritä heidän kuvioitaan. Godin hyvän ystävän Punkin bisnekset häiriintyvät ja muutenkin koko porukka huolestuu, kun Godin käytös muuttuu yhä holtittomammaksi. Lopulta he päätyvät juonimaan päähenkilömme selän takana saadakseen aikaan suunnitelman, jonka avulla hänet saataisiin takaisin raiteilleen.

He tulevat siihen lopputulokseen, että God on loman tarpeessa, ja päättävät raahata hänet festariretkelle, josko maisemanvaihdos auttaisi häntä. Matka saa odottamattomia käänteitä, mutta päätyy kuitenkin pienimuotoisen katastrofin kautta toivottuun lopputulokseen – tai ainakin lähelle sitä. Ystävien reaktiot Godin muuttumiseen sekä heidän läpi käymänsä tunteet ja ajatukset muodostavat oman tarinansa pääjuonen rinnalle. God itse pitää viimeiseen asti jääräpäisesti kiinni siitä, ettei tarvitse apua keneltäkään. Hänen ystävänsä kuitenkin huomaavat, että häntä on autettava – vaikka väkisin. Pakottamalla Godin totuuden eteen he joutuvat keskittymään muuhunkin kuin omiin asioihinsa; tämän myötä he myös muuttuvat empaattisemmiksi ja aktiivisemmiksi ja saavat lisää syvyyttä persoonina. Ystäviensä kautta God taas joutuu myöntämään itselleen, ettei pärjääkään yksin.

Toinen sivujuoni saa alkunsa, kun God tapaa lemmikkiliskonsa Rutun. Tavallaan Ruttu näytetään jo alussa, kun God vapauttaa liskot häkistään. Tämä on kuitenkin vain yksittäinen ruutu, ja lisko astuu virallisesti kuvaan vasta myöhemmin, kun se lähtee seuraamaan Godia ja tunkeutuu tämän kotiin, eikä suostu lähtemään. Lopulta God heltyy ja antaa liskon jäädä asumaan luokseen; hän ei kuitenkaan tiedä, että Ruttu on yksi hänen vanhoista liskoistaan ja tunnistaa hänet vuosien takaa. Ruttu jää hengamaan tarinaan eräänlaiseksi Godin jatkeeksi; se matkii ja puolustaa häntä kaikessa, mihin hän ryhtyy. Ruttu on Godin pehmeämmän puolen ilmentymä, ja kuvastaa viimeisiä rippeitä Godin inhimillisyydestä. Ruttu myös kätkee salaisuuksia Godin menneisyydestä, joista God ei itsekään ole tietoinen.

#### **4.2.2 Henkilöhahmot käsikirjoituksessa**

Lähestymistavaltaan käsikirjoitus nojasi paljolti henkilökeskeisyyteen, ja esimerkiksi päähenkilön taustoista ja ajatuksista meillä oli melko laajat muistiinpanot jo ennen kirjoitustyön aloittamista. Henkilökeskeinen lähestymistapa muotoutui kuin luonnostaan, koska koko prosessi lähti muutenkin liikkeelle siitä, että rakensimme ensin päähenkilön, jonka ympärille tarina sitten alkoi kehittyä.

”Monet kirjailijat ovat kertoneet miten heidän henkilönsä ovat alkaneet elää itsenäistä elämää. Kirjoittajille on tullut tunne, etteivät he enää kontrolloi tai ohjaa tapahtumia vaan kirjaavat niitä” (Aaltonen 1993, 114).

Itse olemme myös huomanneet tämän edellä mainitun tilan käytännössä. Luodessamme hahmoa halusimme tehdä siitä mahdollisimman itsepäisen, hankalan, röyhkeän ja kyvyttömän lähes minkäänlaiseen yhteistyöhön. Valitettavasti emme tulleet ajatelleeksi, että kyseiset ominaisuudet saattaisivat hankaloittaa omaakin työskentelyämme tarinan parissa: jostain kumman syystä esimerkiksi piirrosvaiheessa kaikki muut tarinan hahmot taipuivat muotoonsa melko sujuvasti, mutta tämä yksi ongelmatapaus on projektin alusta saakka laittanut hanttiin minkä ehtii. Kuvien piirtäminen ei vain suju, ja jotenkin tuntuu siltä, että God haluaisi aina olla jossakin muussa asennossa, tekemässä jotain muuta tai vähintäänkin näyttää keskisormea. Sen siitä saa, kun luo riittävän auktoriteettiongelmaisen protagonistin. Ärsyttävä jätkä.

Olimme miettineet hahmojen perushabitukset valmiiksi jo ennen käsikirjoitusvaiheen aloittamista, mutta käsikirjoituksen edetessä jouduimme vielä hieman tarkentamaan ja hiomaan niitä. Hahmojen välinen dynamiikka, persoonien erottuminen toisistaan sekä jokaisen hahmon paikka ja tehtävä tarinassa olivat pääasialliset huolenaiheemme.

#### **4.2.3 Dialogi**

Tässä kohtaa toimimme vahingossa taiteen sääntöjen mukaan, eli kirjoitimme dialogin viimeisenä. Aluksi onnistuimme luomaan aivan tajuttoman pitkiä, vaikeaselkoisia rönsyjä, jotka eivät kuljettaneet tarinaa oikein mihinkään. Olimme olleet niin keskittyneitä pelkkään kuvakerrontaan, että koko dialogin merkitys oli jotenkin päässyt unohtumaan. Kun sitten aloimme korjailla jälkiämme, huomasimme miten tärkeä osaa se tarinan kulun kannalta esittää. Esittämisen muotona sarjakuva kuitenkin jättää hahmojen sisäavaruuden kuvaamiseen tiettyjä aukkoja, jotka esimerkiksi tavallisen proosan keinoin on helpompi täyttää: niinpä dialogi onkin ilmeiden, elekielen ja muiden havaittavien käytösmallien ohessa ainoa kirjallinen tapa, jolla tätä aspektia voidaan lukijalle valaista. Lähtökohtaisesti halusimme kuitenkin välttää liiallista selittämistä ja nojata mahdollisimman paljon kuvakerronnan keinoihin. Valtavan työmäärän keskellä emme muutenkaan ehtineet hioa dialogia niin valmiiksi kuin olisimme halunneet, mutta toivomme, että ehdimme vielä jatkossa siihen tarkemmin syventyä.

”Puhekielen koukerot ja toistot karsitaan. Dialogi aloitetaan luonnollisen alun jälkeen ja päätetään ennen loppua. Näin siitä tulee sujuvaa ja turhat aikaa vievät jorinat jäävät pois” (Aaltonen 1993, 132).

Yritimme tukea hahmojen persoonallisia piirteitä dialogin avulla, mutta sen kanssa oli kuitenkin oltava varovainen, koska sarjakuvassa ei yksinkertaisesti ole tilaa niin lavealle puheilmaisuuteen kuin muissa kirjallisuuden muodoissa. Mielestämme sille ei ole edes tarvetta, koska kuva antaa niin paljon mahdollisuuksia esimerkiksi tunnevivahteiden ja ympäröivien tapahtumien ilmaisemiseen.

Olemme yhtä kaikki tyytyväisiä sen suhteen, että teimme käsikirjoituksen itse ja saimme muokata tarinasta juuri mieleisemme, ainakin siinä määrin, mitä aikataulu antoi periksi. Vielä kun ottaa huomioon sen, että juuri sarjakuvan käsikirjoittamisesta ei pahemmin löytynyt kirjallista tietoa, onnistuimme mielestämme soveltamaan osaamistamme varsin onnistuneesti. Olemme myös tyytyväisiä siihen, miten paljon opimme käsikirjoituksen tekemisestä yleensä – vaikkakin pitkälti kantapään kautta – ja ehkä sitten seuraavalla kerralla osaamme jo välttää pahimmat virheet.

### **4.3 Hahmosuunnittelu**

Tässä osassa keskitymme hahmojen luomisprosessiin. Halusimme perehtyä kunnolla työssämme hahmosuunnitteluun ja oppia siitä jotain uutta. Tavoitteenamme oli luoda mahdollisimman toimivia ja helposti toteutettavia hahmoja, joita meidän itse olisi helppo piirtää ja joita lukijoiden olisi mukavaa seurata tarinan edetessä. Olimme saaneet jo arvokasta tietoa kyseisestä aiheesta koulun kursseilla mutta tiesimme, että meillä oli vielä paljon opeteltavaa.

Aloitimme työn etsimällä vinkkejä suunnitteluun kirjoista ja muusta mediasta. Löysimmekin silmiä avaavia teoksia, joista oli valtavasti hyötyä työssämme. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että suunnitteluprosessimme olisi ollut helppo taival näiden mallien avulla. Mukaan mahtui monen monta asiaa, jotka piti oppia kantapään kautta. Tämä johtui siitä, että vaikka työn tekemiseen olisi ollut kuinka paljon jo hyväksi todettuja menetelmiä, meidän oli kuitenkin löydettävä itsellemme sopivimmat työtavat eikä se tapahtunut yhdessä yössä.

Seuraavaksi esittelemme hahmosuunnittelun eri vaiheita, jotka koimme itse tärkeiksi työmme kannalta. Kerromme hahmosuunnittelusta yleisesti ja omien ristiriitaisten päähahmojemme avulla. Perehdymme eri suunnitteluvaiheisiin siinä järjestyksessä missä itse olemme luoneet hahmot. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että tämä järjestys olisi välttämättä se ainoa. Meille se vain tuntui oikealta.

#### **4.3.1 Persoonaa luomassa**

Joissain tapauksissa hahmosuunnittelijoilla saattaa olla jo valmiiksi tehty käsikirjoitus ja hahmokuvaukset joiden pohjalta he lähtevät toteuttamaan hahmoille toimivaa ulkoasua. Meillä ei kuitenkaan ollut mitään valmista, joten jouduimme perehtymään hahmosuunnittelussa paljon muuhunkin kuin ulkoasun hiomiseen. Loimme itse hahmojen sisäiset maailmat ja ihmissuhteet, ja tämän takia koimme tärkeäksi selittää myös tästä syvällisemmästä suunnitteluvaiheesta. Emme kuitenkaan tarkastele aihetta liian psykologisesta näkökulmasta, koska se olisi vaatinut tarkkaa tutustumista itse psykologian teorioihin, johon meillä ei olisi ollut mahdollisuutta tätä työtä tehdessä.

Aloitimme hahmojen työstämisen keksimällä heille omaperäiset persoonat. Persoonien luominen tapahtui väkisinkin samaan aikaan kun käsikirjoituksen ideointi. Käsikirjoitusta tehdessä oli jo tiedettävä hahmojen luonteet, eroavuudet, roolit ja ennen kaikkea heidän suhteensa toisiinsa. Oli siis erittäin tärkeää, että jokaisella hahmolla oli oma tarkoituksensa tarinan edistämisen kannalta. Kaikki hahmot, jotka todettiin käsikirjoitusta hioessa tarpeettomiksi, poistettiin.

Käytimme omaa tietämystämme ja kokemustamme hahmojen luomisessa; esimerkiksi muiden ihmisten tarkkailu ja omakohtaiset kokemukset ihmissuhteista auttoivat suuresti tässä työvaiheessa. Keräsimme myös eri kirjoista tietoa, jota meidän pitäisi tietää luomuksistamme, mitkä seikat tekisivät hahmoista mieleen painuvia ja kuinka voisimme kuvata näitä asioita sarjakuvassamme. Löysimme lopulta muutamia tärkeitä keinoja, joilla luoda hahmoistamme mielenkiintoisia ja toimivia.

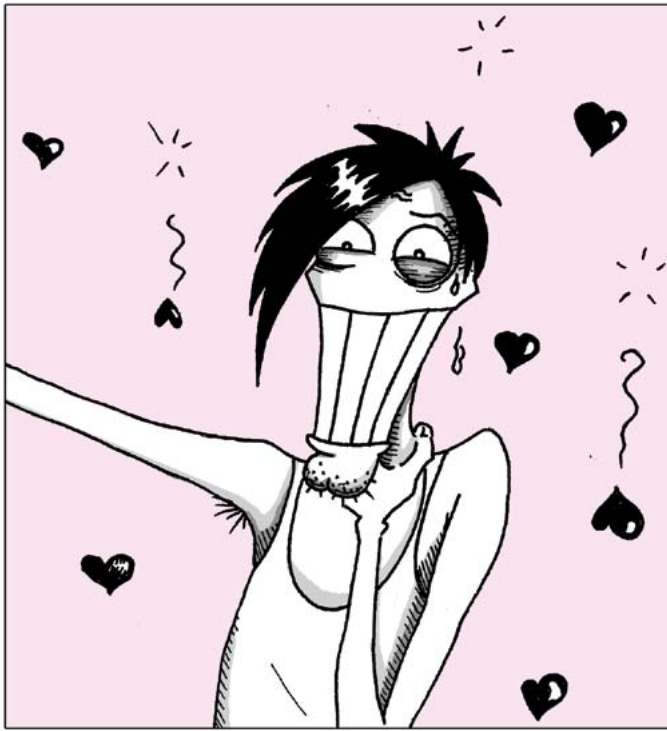


#### 4.3.1.1 Ajattelu, toiminta ja päämäärä

Hahmoa luodessa on otettava huomioon paljon enemmän kuin pelkkä ulkoasun suunnittelu. Hahmo ei ole vain kaunis kuva vaan ajatteleva olento, jonka toiminnalla on olemassa jokin syy ja päämäärä, joka ajaa koko tarinaa eteenpäin. Päämäärä näkyy hahmon toiminnan kautta. Toiminta taas kertoo hahmon persoonasta ja ajattelusta. Se, että suunnittelija tuntee itse hahmonsa läpikotaisin, ei pelkästään riitä. Lukijoiden tulee myös ymmärtää hahmojen ajattelutapa ja syy siihen, miksi he toimivat tietyllä tavalla. ”Meidän tulisi aina antaa heidän nähdä hahmojen ajattelevan”, kirjoittavat Thomas ja Johnston kirjassaan *The Illusion of Life* (1981, 125). Jos tarinassa ei ole kertojaa, lukijalle pitää yrittää näyttää hahmon toiminnan kautta mitä hahmo tavoittelee ja ajattelee. Ajattelun tulee näkyä lukijalle, muuten hahmo jää tyhjäksi, eikä luultavasti vetoa yleisöön.

Esimerkkinä asiasta voimme mainita oman päähahmomme, jonka motivaationa on elää omaehtoista elämää vain itseään varten ja olla juuri sellainen kuin on, mielistelemättä turhaan ketään muuta. Tämä näkyykin jo tarinan alussa hänen välinpitämättömästä ja ylimielisestä asenteestaan muita ihmisiä kohtaan. Päähahmomme God ei kuitenkaan ole pelkästään työkeä juntti, vaan kovan kuoren alla piilee myös hellä puoli.

Pyrimme tukemaan hahmomme eripuraista luonnetta tietysti puhe- ja ajatuskuplilla, joilla on helppo ilmaista yksinkertaisia mielteitä ja motivaatioita, mutta ne eivät mielestämme yksin riittäneet kuvaamaan henkilön monimutkaista luonnetta. Olikin paljon mielenkiintoisempaa tehdä niin, että hahmo ajattelee tai sanoo jotain ihan muuta kuin tekee, jolloin hahmon syvempi olemus paljastuu lukijalle. Käytimmekin tätä menetelmää omassa sarjakuvassamme kohdassa, jossa päähahmomme riehaantuu julistamaan oluthuuruissaan ystävilleen rakkautta, yrittäen samalla tukkia toisella kädellä suunsa. Tämä antaa lukijalle käsityksen siitä, että päähahmomme ei ole pelkästään tyly persoona. Hänellä on myös helliä tunteita, joita hän pyrkii piilottelemaan säilyttääkseen katu-uskottavuutensa.



**Kuva 8.** *Ristiriitainen  
päähahmomme God ajattelee  
yhtä ja tekee toista.*

Halperin kertoo kirjassaan *Writing Great Characters* (1996, 22) kuinka useimmissa tarinoissa päähenkilön elämässä tapahtuu jokin muutos, joka pakottaa päähenkilön muuttumaan määrätietoiseksi. Päähenkilö haluaa voittaa kaikki esteet, joita hänen eteensä tulee. Tämä tapahtuu omassakin tarinassamme, kun päähahmomme kohtaa elämässään vastoinkäymisiä. Tässä vaiheessa aikaisemmin passiivisesti käyttäytynyt päähahmomme alkaa herätä henkiin. Hänen päämääränsä nousee näkyvästi esille, kun hän alkaa tehdä vastarintaan.

Vastarinta tulee esille, kun God alkaa huomata toisen persoonansa olemassaolon: aluksi hän vastustaa hirveällä raivolla tuntematonta ilmiötä, joka yrittää pilata hänen elämänsä. Tätä taistelua kestää aikansa, kunnes hän hyväksyy toisen minänsä monien mutkien kautta. Näin päähahmomme pääsee elämänsä häiritsevästä esteestä yli ja saavuttaa tarinassa tavoitteensa elää elämäänsä juuri sellaisena kuin on, välittämättä muiden mielipiteistä.

#### 4.3.1.2 Sympatia ja samaistuminen

Thomas ja Johnston (1981, 474) kirjoittavat, että käyttämällä oikeassa määrin eleitä, asenteita, ajoitusta ja tunteita rooleissaan, näyttelijät saavat yleisön puolelleen; yleisö on hahmon mukana ja ymmärtää tätä, ja jos he pitävät hänestä, he ovat huolissaan siitä mitä hänelle tapahtuu.

Yritimme ottaa mahdollisimman hyvin huomioon sympaattisuuden luodessamme päähahmoja. Tajusimme, että ajattelun lisäksi hahmojen tunteiden on tultava esille lukijalle, koska se tekee hahmoista inhimillisempiä ja näin ollen heihin on paljon helpompi samaistua.

Halperin kirjoittaa (1996, 19), että perinteisissä tarinoissa, ja oikeastaan suurimmassa osassa nykytarinoitakin, nojaututaan usein hyvä vastaan paha-asetelmaan. Protagonisti taistelee useimmiten hyvän puolesta ja omaa piirteitä, joita lukijan on helppo hyväksyä. Päähahmo näyttää tällöin hyvin sympaattiselta läpeensä pahan vastustajansa rinnalla. Hyvänä esimerkkinä tässä aiheessa toimii Shusterin ja Siegelin vuonna 1932 ilmestynyt *Teräsmies*. Hän on hyvin miellyttävä, komea ja miltei voittamaton supersankari, joka taistelee suurta paha vastaan. Supermiehen ainoa heikkous on kryptoniitti. Sen sijaan hahmon persoonassa ei näy virheitä juurikaan olevan. Vaikka Teräsmies sai aikanaan suuren suosion, emme kuitenkaan lähteneet kehittämään omasta hahmostamme lainkaan samanlaista. Mielestämme päähahmon persoonassa on suotavaa olla myös joitain inhimillisiä virheitä, ettei hän muutu täydellisyydessään jo lähes robotin kaltaiseksi.

Koska vältimme itse tekemästä hahmoistamme liian täydellisiä ja kliseisiä, pyrimme tuomaan empaattisuutta hahmoihin juuri näiden inhimillisten virheiden ja tunteiden kautta, joita lukijat voivat löytää myös itsestään. Inspiraationa meille toimi muun muassa Myhren luoma *Nemi*, joka on luonteeltaan melko suorasanainen tyyppi, mutta onnistuu kuitenkin kaikessa röyhkeydessään vetoamaan hyvällä huumorillaan ja kommelluksillaan ihmisiin.

Tiesimme minkä tyyllisen hahmon tahdomme luoda, mutta törmäsimme siitä huolimatta heti suunnittelun alkuvaiheessa ongelmaan päähahmomme empaattisuuden suhteen. Sarjakuvamme päähahmo on niin kutsuttu antisankari, joten meidän oli mahdotonta noudattaa perinteistä hyvä vastaan paha -asetelmaa, joka olisi omalla tavallaan helpottanut päähahmon luomista. Tarinassamme on tietenkin olemassa vastustaja, kuten toimivassa tarinassa kuuluukin olla, mutta tässä tarinassa vastustaja ei kuitenkaan symboloi pahuutta, vaan ei toivottua muutosta. Sarjakuvaa tehdessä oli vaikeaa saada päähahmosta jollain tavalla samaistuttava, koska hän oli luonteeltaan niin tyly ja pessimistinen. Lisäksi hänen vastustajansa saattoi välillä olla jopa sympaattisempi kuin hän itse. Tämän takia keksimme sivuhahmon, joka näytti päähahmosta myös empaattisen ja tunteellisen puolen, johon lukija voisi samaistua, emmehän halunneet, että vastustaja nousisi päähahmomme yläpuolelle. Sivuhahmo on Ruttu, Godin lemmikkilisko, jonka God pelasti kodittomuudelta. Tällä tahdoimme osoittaa, että hahmomme on kykenevä myös inhimillisiin tekoihin ja välittämiseen, jos vain itse niin valitsee.

#### 4.3.1.3 Menneisyys

Hahmon empaattisuuden, motivaation ja toiminnan luomiseen sekä ymmärtämiseen vaikutti myös paljon oman hahmon historian tunteminen. Halperin (1996, 93) kirjoittaa, että hahmojen luomisessa kannattaa pyrkiä vastaamaan kysymykseen: *miksi* hahmot käyttäytyvät niin kuin käyttäytyvät? Vastasimme tähän kysymykseen osittain jo motivaatiota käsittelevässä kohdassa, mutta syvempi vastaus löytyy hahmon menneisyydestä.

Hahmojen taustojen miettiminen valmiiksi oli huomattavan tärkeä osuus koko suunnitteluprosessia. Menneisyys näkyy hahmon luonteessa ja teoissa; se selittää minkälainen yksilö on ja miksi. Taustatieto ei välttämättä tule ikinä kokonaisuudessaan selväksi katsojalle, mutta suunnittelijana on itse hyvä tuntea hahmonsa läpikotaisin, että tietää miten hän käyttäytyy eri tilanteissa.

”Hahmon haavoittuvaisuus juontuu suoraan elämän alkuvaiheessa olleista ihmissuhteista, jotka pakottavat hahmot kehittymään joko voimakkaammiksi, itsetietoisiksi yksilöiksi tai henkilöiksi, jotka eivät pysty elämään ilman toista” (Halperin 1996, 95).

Tiesimme jo käsikirjoitusta luodessamme millainen menneisyys päähahmollamme on ihmissuhteissaan. God tulee rikkaasta ja kylmästä perheestä ja on lopulta tahtonut päästä eroon häntä ympäröivästä pinnallisuudesta. Siksi hän on ottanut omaan haltuunsa elämänsä, tuhonnut arvokkaan omaisuutensa ja sanoutunut irti ”oravanpyörästä”. God ei myöskään ole enää yhteyksissä omaan perheeseensä, vaan on muodostanut uuden perheen kaltaistensa kavereiden kanssa. Hän ei halua näyttää kiintymyksen tunteitaan liian avoimesti muiden keskuudessa, johtuen hänen aikaisemmista ihmissuhteistaan ja tarpeestaan olla riippumaton muista. Hahmomme on kehittynyt taustansa takia vahvaksi itsenäiseksi persoonaksi. Hänen haavoittuvaisuutensa tulee tarinassa kuitenkin esille, kun menneisyyden asiat, joita hän on paennut, löytävät hänet uudestaan. Tällä kertaa hän ei voi jättää kaikkea taakseen ja muuttaa elämäänsä, vaan hänen on kohdattava totuus silmästä silmään ja löydettävä uusi ratkaisu elämäänsä häiritsevään ongelmaan.

Kaikki nämä alkuaajan tapahtumat ja suhteet eivät tule tarinassamme vielä kovin syvällisellä tavalla esille, koska kyseessä on vasta esittelyjakso. Mutta kun tiedämme jo valmiiksi nämä seikat, on helpompaa tehdä jatkotarina, jossa on mahdollisuus syventää hahmon persoonaa. Vihjailemme kuitenkin jo esittelyosassa hahmon taustasta hänen toisen persoonansa avulla, joka edustaa päähahmoamme sellaisena kuin hän oli entisessä elämässään.

#### 4.3.1.4 Hahmojen väliset suhteet

”On tarpeeksi hankalaa luoda yksi elävä hahmo, mutta että saisi kaksi tai useamman toimimaan keskenään - se on mahdoton unelma” (Thomas ja Johnston 1981, 125). Kun

olimme suunnitelleet mielestämme toimivan päähahmon, aloimme rakentaa hänen kanssatovereitaan. Tässä vaiheessa oli todella isona haasteena se, miten saada luotua hahmoja, jotka toimivat hyvin keskenään, ja jotka eivät ole liian samanlaisia, mutta mahtuvat silti samaan porukkaan.

”Koskaan ei saisi olla kahta samanlaista kohtausta, eikä kahta hahmoa, jotka toimivat samalla tavalla”, kirjoittavat Thomas ja Johnston (1981, 135). Otimme hahmojen persoonia suunnitellessa huomioon sen, että hahmot olisivat mahdollisimman erilaisia, mutta täydentäisivät silti jollain tavalla toisiaan ja kuljettaisivat yhdessä tarinaa eteenpäin. Pidimme huolen siitä, että hahmot käyttäytyivät eri tavalla ja omaisivat eri vastualueet, että tarina pysyisi mielenkiintoisena, eikä mitään maneeereja toistettaisi kyllästymiseen saakka.

Loimme sivuhahmot tukemaan päähahmoamme ja hänen tarinaansa. Päähahmomme on kylmä, joten annoimme hänelle sydämen; Hunkin, joka välittää hänen puolestaan. Koska hahmomme elämä on melko retuperällä, loimme hänelle äitihahmoksi viekkaan Punkin, joka hoitaa koko porukan kaikki vastuasiat. Rutun loimme sen sijaan vahvistamaan ja tuomaan eri puolia esiin päähahmomme persoonasta. Lisäsimme mukaan myös yleisen pellen; hippi-basistin, keventämään porukan tylyä meininkiä. Antagonistina toimiva Good ja hänen poikaystävänsä Fabiä saivat alkunsa taas sen takia, että koko tarina ikään kuin käynnistyisi heidän synnyttämästään vastuksesta. Jokaisella hahmolla on siis oma tarkoituksensa tarinassa. Kaikki näistä hahmoista omaavat hyvin erilaisia piirteitä, mutta sopivat silti ulkonäöltään samaan porukkaan lukuun ottamatta Goodia ja Fabiä, jotka olemme tarkoituksella muokanneet hieman erityyliksi, korostaaksemme sitä, että he ovat ulkopuolisia ja ei-toivottuja.

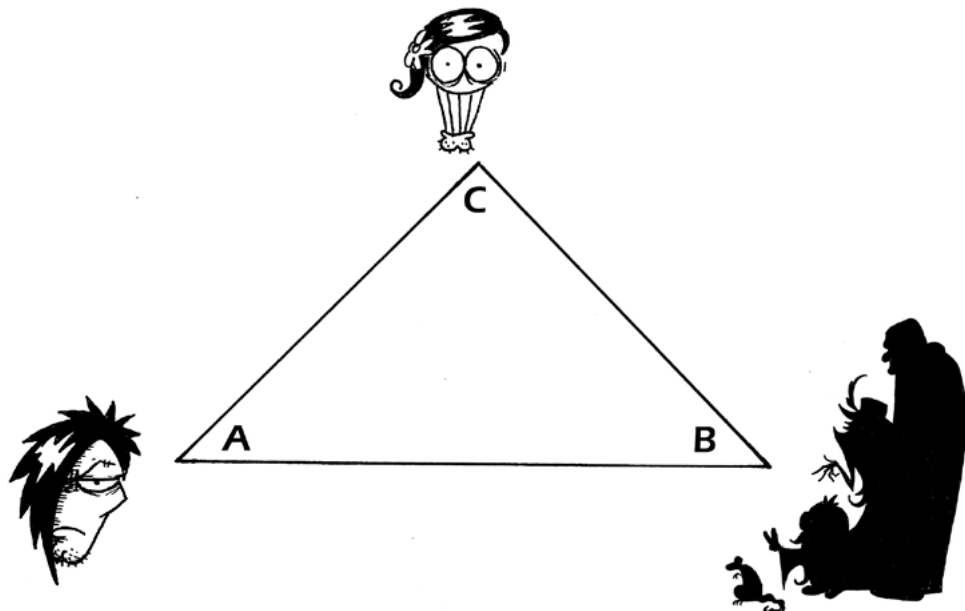
### *Triangeli*

”Kirjoittajan täytyy ottaa huomioon ne vaikeat tavat, joilla heidän luomuksensa toimivat ja vuorovaikuttavat toisten hahmojen kanssa. Kun kirjoittajat ovat ymmärtäneet nämä seikat, hahmoista tulee omituisia, mielenkiintoisia, kiehtovia, hauskoja tai selkeästi surullisia tehden suunnitellusta maailmasta järkevän itse tarinaa varten (Halperin 1996, 104).”

Halperin (1996,104) havainnoi, että näitä monimutkaisia mutta niin tarpeellisia suhdekuvioita määrää usein kaava, ikuinen kolmio. Ikuinen kolmio eli Triangeli ilmenee esimerkiksi tilanteessa jossa yksi henkilöistä (A) rakastuu toiseen (B) ja kolmas osapuoli (C) yrittää varastaa toisen rakastavaisista. Näin toinen rakastavaisista joutuu taas valitsemaan, kumman puolelle hän menee.

Tätä kaavaa voi soveltaa moneen muuhunkin tilanteeseen, kun rakkausdraamaan. Pääasia on se, että kaavan avulla saadaan luotua suhteiden välille jännitettä, joka taas paljastaa hahmojen todelliset luonteet.

Meidän tarinassamme tämä kaavio toteutuu myös omalla tavallaan. Se näkyy Godin, hänen ystäväporukansa ja Goodin välillä. Vastustaja tulee siis sotkemaan päähenkilön ja hänen kavereidensa välistä suhdetta. Good yrittää viedä Godin ystäviltaan mikä johtaa lopulta taisteluun rakkaan henkilön puolesta: tämä jännittävä taistelu osapuolien välillä nostaa kaikista hahmoista uusia puolia esille ja paljastaa, mitä kunkin hahmon maskin alla todella piilee.



**Kuva 9.** Triangeli-kaavion toteutuminen tarinassa *Good God*.

#### 4.3.1.5 Lopuksi

Hahmon persoonaa luodessa kävimme läpi oman ihmistuntemuksemme ja aiheeseen liittyvien kirjojen avulla hahmojen ajattelu- ja toimintatapoja, päämääriä, empaattisuutta, taustoja ja suhteita toisiin hahmoihin. Tässä vaiheessa olimme toki jo miettineet ja ehkä hieman myös luonnostelleet miltä hahmot tulevat näyttämään. Koimme kuitenkin helpommaksi etsiä hahmoille omaperäiset ulkoasut vasta sitten kun tiesimme kunnolla omat hahmomme ja sen miten he käyttäytyvät ja ajattelevat. Thomas ja Johnston (1981, 125) esittävät, että hahmon persoonallisuuden ja mielialan tunteminen on tapa luoda erottuvuutta asenteeseen ja ulkonäköön. Tämän asian totesimme itsekkin työn edetessä. Meille oli paljon helpompaa lähteä piirtämään asenteellista hahmoa sen jälkeen, kun tunsimme jo valmiiksi hänen mielialansa ja temperamenttinsa. Vaikka persoonan luomisprosessi oli hankalaa, siitä oli paljon hyötyä myöhemmässä ulkoasun suunnittelussa.

#### **4.3.2 Ulkoasua hakemassa**

##### 4.3.2.1 Inspiraatio

”Muu media on hyvä lähde inspiraatiolle hahmosuunnittelussa”, huomauttaa Mattesi teoksessaan *Force Character Design from Life Drawing* (2008, 150). Inspiraatio voi tulla mistä tahansa, niin elokuvista kuin animaatioista, niin elollisista kuin elottomistakin asioista tai niiden yhdistelmistä. Ennen hahmon ulkonäön suunnittelua on hyvä pureutua tarkasti muihin vastaaviin töihin ja ottaa selvää miten muut ovat työstäneet hahmoja ja mistä he ovat saaneet inspiraatioita. Tämä avartaa paljon omaa näkemystä ja suhtautumista hahmojen luontiin.

Halusimme luoda hahmoja, joihin nuorten ja nuorten aikuisten on helppo samaistua. Siksi päätimme esittää hahmomme tiettyjen alakulttuurien edustajina, joita todellisuudestakin löytyy paljon. Etsimme vaikutteita jokapäiväisestä elämästä esimerkiksi nuorista henkilöistä, jotka tulevat kuppiloissa ja kaduilla vastaan.

Käytimme myös eläimiä, kuuluisia ihmisiä sekä oman sarjakuvamme tyyllisiä hahmoja



inspiraation lähteinä. Kuten jo aiemmin mainitsimme, hahmomme ovat luonteeltaan ja ulkonäöltään hyvin epätäydellisiä ja siksi tavallisen ihmisen on mielestämme helpompi samaistua heihin.



**Kuva 10.** *Inspiraatiokuvia.*

#### 4.3.2.2 Tyyli

Yksittäiseen sarjakuvaan kaikki hahmot tehdään pääsääntöisesti samalla tyylillä, koska heidän tulee kuulua selkeästi samaan konseptiin. Sarjakuvassa eri tyylejä edustavat hahmot saattavat hämätä lukijaa. Jos teoksessa on kuitenkin käytetty toisistaan poikkeavia tyylejä, sen pitää olla hyvin perusteltua. Tyylin rikkomista voi käyttää esimerkiksi tehokeinona korostamaan päähenkilöä, niin että muut hahmot on piirretty yksinkertaisemmin kuin tärkein hahmo, johon katse tällöin kiinnittyy enemmän.

Esimerkkeinä eri tyyleistä mainittakoon Lee Falkin realistisesti piirretty *Mustanaamio*, ja hänen vastakohtakseen hyvin karrikoidusti ja pelkistetysti piirretty Jim Davisin luoma *Karvinen*. Karvinen esimerkiksi on humoristinen teos, joten hahmot ovat luonnollisesti melko karrikoituja onnistuakseen hauskuuttamaan ihmisiä. Mustanaamio sen sijaan on jännittävämpi ja synkempi teos, joten sen kuvaamiseen sopii hyvin uskottavampi ja realistisempi piirrostyle.

Itse valitsimme sarjakuvahahmoillemme melko vahvasti karrikoidun tyylin. Teimme hahmoista hyvin liioiteltuja, koska kyseessä on humoristinen tarina ja tahdoimme leikitellä mahdollisimman paljon heidän ulkonäöllään ja ilmeillään. Emme kuitenkaan käyttäneet hahmojen välillä hirveästi eri tyylejä, koska koimme sen omaan työhömmme tarpeettomaksi.



**Kuva 11.** Esimerkkejä eri tyylistä hahmoista: Karvinen ja Mustanaamio.

#### 4.3.2.3 Hahmon rakenne

Hahmon rakenne pitää olla tarkasti mietitty sarjakuvaa varten. Omasta mielestämme rakennetta on helpompi alkaa suunnittelemaan vasta sitten kun käsikirjoitus on valmis, koska käsikirjoitus on oleellinen osa hahmoa. Se kertoo hahmon toiminnoista ja näin ollen vaikuttaa hahmon rakenteeseen. On tiedettävä minkälaisia toimintoja hahmon on suoritettava ja muokattava hahmojen rakennetta sen mukaisesti. Beiman havainnollistaa Prepare to Board! (2007,60) että jos hahmon on tarkoitus halata toista hahmoa, pitää hänellä olla tarpeeksi pitkät kädet, jotta ne yltävät toisen hahmon ympäri. Hahmosuunnitteluvaiheessa pitää olla selvillä mitä hahmolta vaaditaan ja mitkä ovat hahmon toiminnot. Kun on tietoinen näistä asioista, on helpompi alkaa suunnittelemaan hahmon lopullista ulkonäköä.

#### 4.3.2.4 Ulkoasu

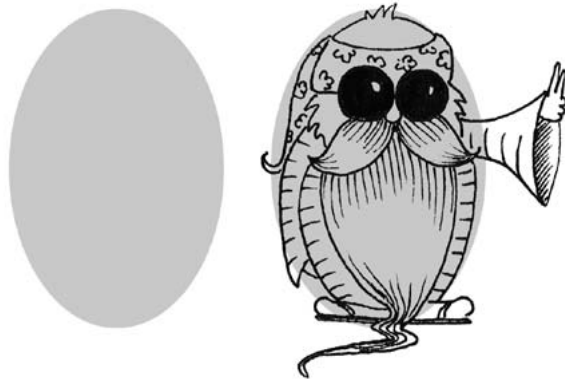
Niin kuin persoonaan, hahmojen ulkonäköönkin täytyy uhrata aikaa. Hahmojen tulee olla visuaalisesti toimivia joka suunnasta, lisäksi hahmon ulkoasun tulee kertoa jotain hahmon luonteesta.

Hahmojen ulkonäön kokoaminen on pitkä prosessi, vaikka se usein vaikuttaa hyvin yksinkertaiselta ja helpolta. Ulkonäön suunnittelu koostuu monesta eri osasta, esimerkiksi muodoista, linjoista, mittasuhteista, asusteista, väreistä, eleistä, ilmeistä ja yksityiskohdista. Kaikki nämä asiat tulevat kertomaan hahmon persoonasta katsojille. Nämä piirteet ovat siis tarkasti harkittuja; ne eivät ole olemassa pelkästään visuaalisuuden takia. Seuraavaksi käymme läpi omasta mielestämme hyödyllisiä apuvälineitä - joita myös itse käytimme - sarjakuvahahmon ulkoasun suunnitteluun. Lopuksi kerromme vielä stereotypioista ja niiden rikkomisesta.

#### 4.3.2.5 Hahmojen siluetit

Beiman (2007, 61) esittää kirjassaan, että tärkeä osa hahmosuunnittelua ovat hahmojen siluetit. Suunnittelun alkuvaiheessa kannattaa luoda jokaiselle hahmolle siluetti, joka muodostuu jostain perusmuodosta esim. ovaalista. Sen jälkeen voi lisäillä hahmoille yksityiskohtia kuten pää, kädet ja jalat. Hahmojen muodoissa kannattaa olla vaihtelevuutta, jotta ne ovat tarpeeksi mielenkiintoisia. Tämän jälkeen täytyy kuitenkin katsoa, ovatko hahmojen siluetit toimivia ja tarpeeksi yksinkertaisia, eli voiko hahmot tunnistaa pelkistä mustista kuvista. Silueteista on helppo nähdä mitkä muodot toimivat ja mitkä ovat liian vaikeita tunnistettaviksi. Hahmot kannattaa myös laittaa vierekkäin, jotta näkee niiden mittasuhteet suhteessa toisiinsa. Kun hahmon rakenne on saatu valmiiksi siluetin avulla, aletaan hahmoon lisäämään yksityiskohtia.

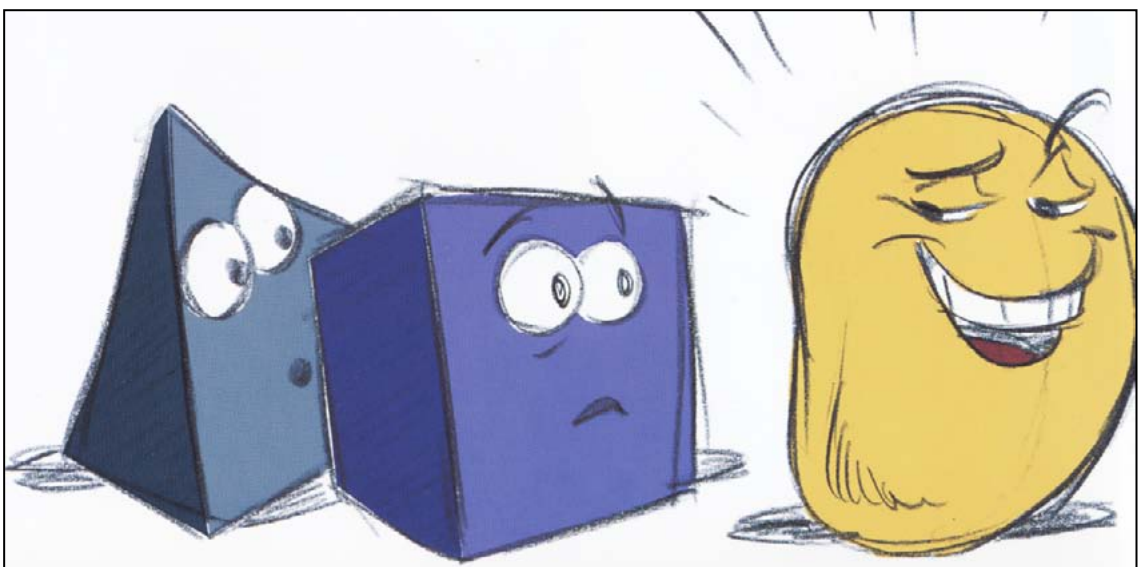
Itse emme käyttäneet siluetteja näin orjallisesti alusta asti, mutta ehkä olisi kannattanut, koska huomasimme jossain vaiheessa, että osa hahmoistamme oli liian monimutkaisia ja yksityiskohtaisia ja täten hahmoja oli vaikea piirtää nopeammin. Joutuimme käyttämään enemmän aikaa hahmojen yksinkertaistamiseen, koska tajusimme tämän apuvälineen vasta melko myöhäisessä vaiheessa. Liika yksityiskohtaisuus vaikutti myös siihen, ettemme olleet välttämättä huomanneet hioa toivottuja muotoja ja mittasuhteita loppuun asti, siitä syystä että olimme keskittyneet vain jonkun pienen kohdan viilaamiseen. Huomasimme, että siluetin avulla osasimme tehdä hahmon koko muodosta toimivamman ja hahmotimme paremmin mitkä osat vaativat liioittelua. Hahmojemme oli kuitenkin tarkoitus olla humoristisia, joten liioitellut mittasuhteet olivat tärkeä osuus ulkoasua suunnitellessa.



**Kuva 12.** Perusmuotojen käyttö hahmosuunnittelussa.

#### 4.3.2.6 Muodot

Tom Bancroft kirjoittaa teoksessaan *Creating Characters with Personality* (2006, 28): ”Muodon kokonaisuus kertoo hahmon persoonallisuudesta ennen kuin tämä ehtii sanoa sanaakaan”. Hahmot muodostuvat usein yksinkertaisista muodoista, kuten ympyröistä, ovaaleista, nelikulmioista ja kolmioista. Hahmon koko siluetti voi olla yksi näistä muodoista. Myös hahmon pää ja keho ja jopa tarkemmat osat kuten silmät koostuvat samoista muodoista. Näillä kaikilla muodoilla on omat merkityksensä, joista kannattaa olla tietoinen niitä käyttäessä. Kolmio kuvastaa usein aggressiivisuutta ja aktiivisuutta. Neliö taas kuvastaa luotettavuutta ja ympyrä avoimuutta, luottavaisuutta ja ystävällisyyttä.



**Kuva 13.** Esimerkki hahmojen muodoista. Kirjasta ”*Creating Characters with Personality*” (Bancroft, 2006).

Myös piirrosjälki sävyyttää hahmoa. Onko viiva pyöreää vai kulmikasta? Jos hahmot on piirretty kulmikkaasti, ovat ne luultavasti rajumpia tyyppejä kuin esimerkiksi Mikki Hiiri, joka taas koostuu pyöreistä linjoista. Mikki on tunnetusti ystävällinen ja rehellinen hahmo, joten pyöreät linjat tukevat tätä kuvaa.

Omissa hahmoistamme suurin osa on epäluotettavaa ja epäystävällistä porukkaa, tai ainakin haluavat näyttää siltä, joten käytämme luonnollisesti kulmikkaita muotoja tehostamaan hahmojen persoonaa. Joukosta löytyy myös poikkeus, hippi-basisti, joka muodostuu pyöreistä muodoista. Hän on myös luonteeltaan melko rauhallinen ja kiltti.

#### 4.3.2.7 Hahmojen mittasuhteet ja koot

”Kun suunnitellaan useita hahmoja, on yleistä käyttää voimakasta kontrastia silueteissa; esim. pitkä ja laiha vastaan lyhyt ja lihava” (Beiman 2007, 84). Hahmojen on hyvä olla eri kokoisia jotta ne erottuvat toisistaan. Hahmojen koot ja muodot vaihtelevat usein ja niillä on omat merkityksensä. Esimerkiksi vihollinen on monesti isokokoinen, koska se saa muut näyttämään pieniltä ja sympaattisilta rinnallaan.

Myös erilaisilla mittasuhteilla saa hahmoihin lisää mielenkiintoa. Toisella hahmolla voi olla pitkät ja hoikat jalat, kun taas toisella lyhyet ja pyöreät. Jos hahmot kuitenkin ovat jostain syystä yhtä pitkiä ja samanmallisia, voi niihin tehdä eroa esimerkiksi väreillä ja elekielellä.

Yritimme tehdä omista hahmoistammekin mahdollisimman toisistaan eroavia. Pyrimme luomaan kontrastia suunnittelemalla hahmoista hyvin erimallisia. Mielenkiintoisin kontrasti syntyi Godin ja Fabiän välille. God on erittäin pitkä ja hoikka mies, jolla on muuhun vartaloon nähden melko mittavat jalat. Fabiä sen sijaan omaa erittäin lyhyen ja lihaksikkaan vartalon ja hänen jalkansa ovat muuhun ruumiiseen verrattuna naurettavan pätvät. Godista teimme kookkaan ja hoikan korostaaksemme hänen vaarallista luonnettaan ja epäterveellisiä elämäntapojaan. Hänellä on pitkät jalat, jotta hän pystyisi luikkimaan aiheuttamistaan ongelmatilanteista nopeasti karkuun. Fabiällä taas on

lyhyet jalat, koska halusimme korostaa hänen lihaksikasta yläruumistaan. Jalat eivät olleet yksinkertaisesti niin tärkeässä roolissa tätä hahmoa luodessa. Emme myöskään halunneet tehdä hänestä pitkää, koska silloin hän olisi ollut liian samanrakenteinen kuin kollegansa Hunk. Lisäksi lyhyt ruumis sopii hänelle hyvin myös sen takia, että hän näyttäisi pitkän poikaystävänsä rinnalla huvittavalta.

Näimme hahmojen erot parhaiten asettamalla heidät vierekkäin, jotta hahmottaisimme mahdollisimman hyvin erot hahmojen mittasuhteissa. Tässä vaiheessa pystyimme vielä korostamaan ja muokkaamaan haluttuja eroja.



**Kuva 14.** Mittasuhteet: pitkä, laiha ja huonoryhtinen God vs. lyhyt, tanakka ja atleettinen Fabiä.

#### 4.3.2.8 Vaatetus

Thomas ja Johnston (1981, 415) esittävät, että hahmon puoleensa vetävien värien ja designin lisäksi juuri vaatetus tekee hänestä juuri sen yksilön mikä hän on. Vaikka hahmosuunnittelussa kehoitetaan keskittymään suurempiin kokonaisuuksiin, ei se tarkoita lainkaan sitä, etteikö yksityiskohtiakin kannattaisi hioa: ne viimeistelevät hahmot ja tukevat onnistuessaan hyvin hahmojen asenteita ja luonteita.

Kun olimme suunnitelleet pääpiirteissään toimivan mallisia hahmoja, aloimme keskittyä yksityiskohtiin kuten vaatetukseen ja asusteisiin. Olimme toki jo tietoisia hahmojemme henkilökohtaisista tyyleistä ja siitä, miltä he suurin piirtein tulisivat näyttämään, mutta tässä vaiheessa aloimme vasta todella suunnitella yksityiskohtaisesti asuja, hiustyylejä ja muita viimeistelyn kannalta oleellisia asioita.

Halusimme korostaa päähahmossamme hänen renttumaista ja välinpitämätöntä asennettaan, joten loimme hänelle hyvin rähjäiset vaatteet. Hänellä on jalassaan rikkiäiset maiharit ja hänen hihatton paitansa on hyvin likainen. Lisäksi Godin tukka sojottaa mihin sattuu, ikään kuin hän olisi vasta herännyt.

Hänen toisesta persoonastaan loimme taas hänen vastakohtansa. Good on hieman sliipatumman näköinen johtuen hänen pinnallisesta ajattelutavastaan ja siitä faktasta, että hän tulee hyvin rikkaista piireistä. Hänellä on siistitymmät ja leikkisämmät vaatteet ja hänen tukkansa on kammattu geelillä kiiltäväksi. Geelitukasta huolimatta Good näyttää silti enemmänkin boheemilta taiteilijalta, kun miltään varsinaiselta pukumieheltä. Keksimämme asusteet erottavat jo hyvin toisistaan hahmot, jotka ovat muuten samanmallisia. Lisää eroa teimme heihin heidän elekielellään, josta puhumme myöhemmin.

#### 4.3.2.9 Värit

Värit viimeistelevät hahmojen ulkoasuja ja auttavat erottamaan hahmot toisistaan. Värisuunnittelu on kuitenkin varsin monimutkaista, sillä suunnittelijan pitää olla selvillä väriopista ja värien merkityksistä, ennen kuin alkaa lisätä värejä hahmoihin. Väreillä on symbolisia merkityksiä, joita on suotavaa käyttää hyväksi hahmosuunnittelussa. Kannattaa muistaa, että värien symboliikka vaihtelee eri kulttuureissa; esimerkiksi valkoinen on Suomessa puhtauden väri, kun taas Kiinassa se merkitsee kuolemaa (wikipedia, 2010). Myös värien kontrasteja kannattaa käyttää hyväkseen; Se on loistava keino saada kuvasta haluamansa asiat näkyville.

Väreillä voi siis myös korostaa hahmojen persoonaa. Vaikka sarjakuvamme onkin mustavalkoinen, päätimme kuitenkin varmuuden vuoksi miettiä hahmoillemme valmiiksi korostusvärit, jos tulisikin tarve esittää hahmoja värikuvissa. Hahmon itsensä lisäksi korostusväri saattaa kuitenkin yhtä hyvin toimia hahmon taustana kuvassa, tai vaikkapa jossain esineessä, jolloin hahmo itse pysyy mustavalkoisena. Esimerkiksi sivuhahmomme Punk, joka on ilkeä ja ahne korttihuijari, omaa aavistuksen punaista ja vihreää väritystä. Mattesi (2008, 60) kirjoittaa, että punainen symboloi muun muassa ilkeyttä ja vihreys rahaa. Lisäksi nämä värit ovat vastavärejä ja korostavat toisiaan. Vaikka sarjakuvamme on pääosin musta-valkoinen, olemme suunnitelleet hahmoillemme hieman omia värejä, koska koko sivun kokoiset kuvat ja tietysti kansi on tarkoitus tehdä värillisinä. Kaikki hahmomme ovat melko tummia, lähes mustia väritykseltään, koska he ovat ”huonoja ihmisiä pahassa maailmassa”. Mielestämme tummat värit sopivat muutenkin yleensä paremmin aikuisten maailmaan, kun taas kirkkaita värejä käytetään enemmän ehkä lapsille suunnatuissa teoksissa.

Jos tarinassa on useampi hahmo, eri hahmojen väritysten tulisi sopia toisiinsa, mutta olla sen verran erilaisia, että hahmot myös erottuvat keskenään. Korostusvärit, jotka mainitsimme aiemmin, on suunniteltu niin, että ne sointuvat yhteen ja erottavat hahmot toisistaan.





**Kuva 15.** *Esimerkki väreistä: luonnos sarjakuvamme hahmosta "Punk".*

#### 4.3.2.10 Hahmon olemus ja eleet

Kerroimme persoonan luomista käsittelevässä osuudessa siitä, kuinka hahmojen ajatusten ja olemusten tulisi näkyä lukijalle heidän toimintansa kautta. Nyt kerromme kuinka olemme pyrkineet toteuttamaan tämän haasteen. Esittelemme myös siitä miten olemme pelkän asennon ja ryhdin avulla halunneet kertoa lukijalle, millaisesta hahmosta on kyse.

Thomas ja Johnston ( 1981, 442) kirjoittavat siitä, miten jo yhdellä kulmakarvan kohottamisella pystyy kuvaamaan hahmon ajatuksia. He havainnoivat myös, että kasvojen ilmeiden lisäksi vielä parempi keino kertoa hahmon ajattelusta on koko kehon asento ja elekieli.

Mietimme hahmoja luodessamme, miten ilmentää ulkoasulla koko heidän olemustaan. Korostimme tietenkin hahmojen luonnetta ja asemaa asusteilla. Tämä kuitenkin auttoi vain kertomaan hahmon tyylistä ja yhteiskunnallisesta asemasta, mutta ei vielä tuonut mitään syvällisempää esille. Tajusimme pienen hahmottelun jälkeen alkaa hakemaan hahmoille erilaisia asentoja, jotka kuvaisivat parhaiten heidän habitustaan. Mielestämme nämä asennot kertoivat hahmoista yhtä paljon, ellei jopa enemmän kuin esimerkiksi värit, koot ja muodot. Sen sijaan, että yritimme kertoa hahmosta liikaa esimerkiksi vaatteiden ja asusteiden avulla, aloimme panostaa elekieleen entistä enemmän.

Erilaisten ja eri-ikäisten ihmisten elekielet poikkeavat hyvin paljon toisistaan. Esimerkiksi vanhoilla ihmisillä on usein iästä johtuen huono ryhti ja vaivalloinen askel. Myös sairaat tai epävarmat ihmiset voivat olla huonoryhtisiä mutta eri syistä. Omilla hahmoillammekin on omat perusasentonsa, tapa jolla seistä tai kävellä eteenpäin. Esimerkiksi päähahmomme God elää välinpitämätöntä ja epäterveellistä elämää, joten hänen ryhtinsä on huono kuin vanhalla miehellä. Hän roikottaa päätään ja mulkoilee ihmisiä alta kulmien, joka on taas merkki hänen välinpitämättömyydestään. Lisäksi God seisoo lantio eteenpäin pullistuneena, mikä kertoo hänen irstaudestaan. Nämä asiat vaikuttavat paljon hahmomme kuvaan. Jos God olisi hyväryhtinen, välittyisi hänestä heti eri tunnelma. Tämä näkyykin hyvin siinä, että hänen toinen persoonansa Good näyttää jo pelkän seisomistapansa avulla aivan erilaiselta tyybiltä kun God itse, vaikka heillä on tismalleen sama ruumis käytössään. Hän vain yksinkertaisesti kantaa

ruumiinsa eri tavalla. Hän kävelee ylpeästi pää pystyssä ja hänellä on erinomaisen hyvä, suorastaan notkoselkäinen ryhti, koska hän kuvittelee olevansa hyvinkin tärkeä henkilö. Hahmojen tapa kantaa itseään oli mielestämme parhain keino erottaa heidät toisistaan, koska varsinkin nämä saman henkilön kaksi persoonallisuutta muistuttivat ulkoasuiltaan toisiaan erittäin paljon.



**Kuva 16.** *Elekieli: päähahmot rinnakkain.*

#### 4.3.2.11 Stereotypiat

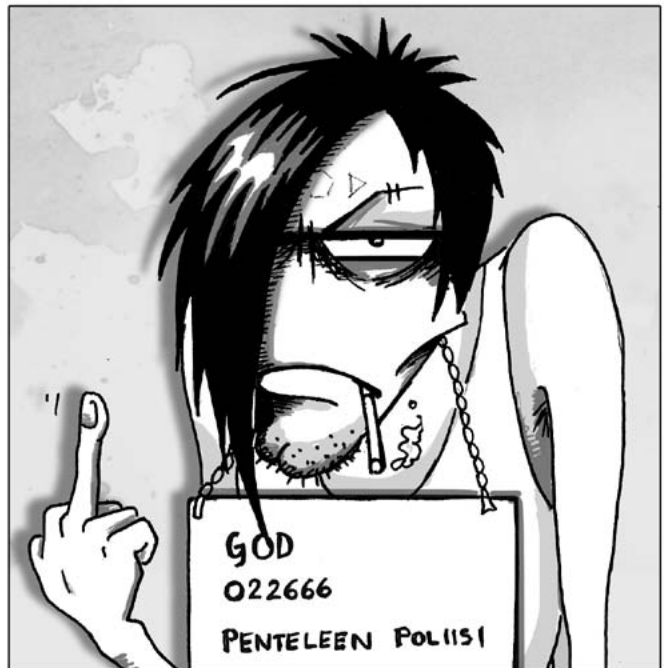
Hahmosuunnittelussa on suotavaa käyttää apuna muotoja, kokoeroja, asusteita, värejä ja eleitä. Niiden merkitykset on hyvä tuntea ja niitä kannattaa käyttää hyödykseen. Aina ei kuitenkaan kannata sortua liikaa stereotypioihin, vaan niitä voi kääntää pääläelle ja tehdä esimerkiksi ilkeästä hahmosta pienikokoinen ja pyöreän muotoinen, tai isosta ja voimakkaasta hahmosta hellä ja sympaattinen. Näin hahmoihin saadaan yllättävyyttä ja hauskuutta. Itse pyrimme tekemään sarjakuvaamme juuri koomisia ja yllätyksellisiä hahmoja, joten emme halunneet aina noudattaa vallitsevia stereotypioita. Tarkoituksena oli antaa katsojalle tietty ensivaikutelma hahmosta, mutta paljastaa uusia, yllättäviä piirteitä tarinan edetessä. Esimerkiksi suurin ja rankimman näköinen hahmomme, Hunk, paljastuu tarinan edetessä melko tunteelliseksi mieheksi. Tätä ei osaisi arvata, koska hahmo on hyvin karskin näköinen. Stereotypioista on hyötyä hahmon luomisessa, mutta mielestämme kannattaa aina käyttää myös omaa luovuutta suunnittelussa, jotta hahmot todella olisivat persoonallisia. Mielestämme oli hyvä lähteä piirtämään fiiliksellä ja tarpeen tullen muokata hahmoja näillä edellä mainituilla kaavoilla ja malleilla, jotka on jo aiemmin todettu hyvin toimiviksi. Seuraavaksi esittelemme oman suunnitteluprosessimme tulokset.

### 4.3.3 Hahmokuvaukset

#### God

Inhottava tyyppi. Älykäs henkilö, joka on sairastunut dissosiativiseen mielialahäiriöön (kansan kielellä jakomielitauti), josta hän kuitenkin itse on autuaan tietämätön. God on kyllästynyt yhteiskuntaan ja ns. ”hypännyt pois oravanpyörästä”. Hän on muuttanut luksuskämpästään räkäiseen viemäriin, pummaa ja dyykkaa kaiken tarvitsemansa eikä ole enää juuri missään tekemisissä muun yhteiskunnan kanssa (kantakapakkaa

lukuun ottamatta). God ei kuitenkaan ole tyhmä; hänellä on tiukat periaatteet (myös periaatteettomuudesta). Nykyinen elämäntilanne oli alun perinkin hänen oma valintansa, ja hän pitää tarkkaa huolta itsensä jatkuvasta sivistämisestä ja kehittämisestä.



God on ylimielinen ja välinpitämätön muita ihmisiä kohtaan. Omasta terveydestään God ei sen sijaan juurikaan jaksa huolehtia, ja aina kun tiedon ja maailmantuskan paino kasvaa liian suureksi, hän sortuu ryypäämään. Hän on myös kerran humalassa ollessaan viiltänyt veitsellä otsaansa sanan ”God”.

Pääpuolin God on tunteeton ruojake ja henkipatto, mutta hänelläkin on lempeä puolensa, joka näkyy kiintymyksenä lemmikkilisko Ruttua kohtaan. Ruttu onkin ainuoa, jolle God uhraa pisaraakaan hellyyttä; muuten hän on onnettomuus- ja tappelualtis, yli-impulsiivinen ja piittaamaton niljake, joka onnistuu tuhoamaan melkein kaiken, mihin koskee.

## Good

Godin toinen persoona.

Raivostuttavan hyväntuulinen, maanisuuteen saakka pirteä ja impulsiivinen kiihkouskovainen homoseksuaali, joka tekee kaikkensa tuhotakseen Godin elämän. Good kuuluu epämääräiseen vapaakirkon lahkoon, seurustelee Hunkin kollegan Fabiän kanssa, haluaa kaikille hyvää vaikka väkisin, rakastaa kaikkia ja on muutenkin Godin vastakohta. Hyveellisen pinnan alla piilee kuitenkin häijy, rahanahne, omaa etuaan

tavoitteleva pinnallinen olento, jolla on hyvin vääristynyt kuva maailmasta. Yhdessä Godin kanssa heistä voisi kuitenkin tulla jotain, mitä me kutsuisimme ”normaaliksi”.



## Ruttu

Godin kadulta pelastama lemmikkilisko, joka seuraa häntä kaikkialle. Ruttu ihannoi Godia ja matkii häntä kaikessa, mitä hän tekee. Ruttuun kätkeytyy kuitenkin Godin elämää koskevia salaisuuksia, joita tämä ei itsekään tiedä.



## *Punk*

Kettumainen nainen, parittaja, korttihuijari ja kaikin mahdollisin epärehellisin keinoin lisää rahaa haaliva pihi ämmä.

Yksi seurueen räiskyvimmistä hahmoista, joka on samalla myös eräänlainen porukan johtohahmo ja auktoriteetti. Omalla oudolla tavallaan Punk kuitenkin pitää huolta muista, vaikka esittääkin tunteetonta kovanaamaa.

Läheisimmät välit hänellä on Hunkiin, jonka kanssa hänellä on tiivis viha-rakkaussuhde.

Yhdessä he he muodostavat hyvin omaperäisen pariskunnan; heitä näkee harvoin erillään, mutta he myös riitelevät paljon ja äänekkäästi.



Punk on tarkkasilmäinen, kiero ja älykäs tyyppi, joka vaikuttaa aina olevan askeleen edellä muita. Hän on myös vannoutunut harmaan talouden kannattaja ja niittänyt mainetta muissakin alamaailman ympyröissä.

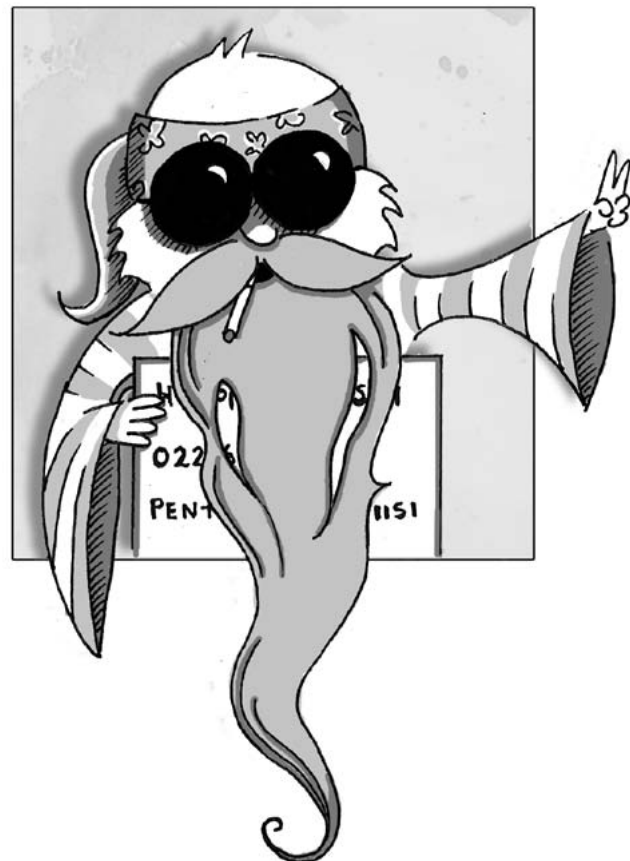
## *Hunk*

Punkin parempi puolisko.  
Tämä iso, toisinaan  
tylsämielisyyteen asti lempeä  
jätti on ainoa, joka uskaltaa  
avoimesti vastustaa Punkin  
hirmuvaltaa. Ammatiltaan  
Hunk on miesseuralainen/  
rattopoika, jota Punk parhaansa  
mukaan manageroi. Hunk on  
myös päähenkilömme Godin  
läheisin (ja tavallaan ainoa)  
ystävä, joka edes jossain  
määrin ymmärtää ja välittää  
tästä sekopäisestä juoposta.  
Hiljainen ja kova kuori  
kätkee sisäänsä muutenkin  
inhimillisen luonteen, joka on  
tietyllä tapaa koko porukan sydän.



## *hippi-basisti*

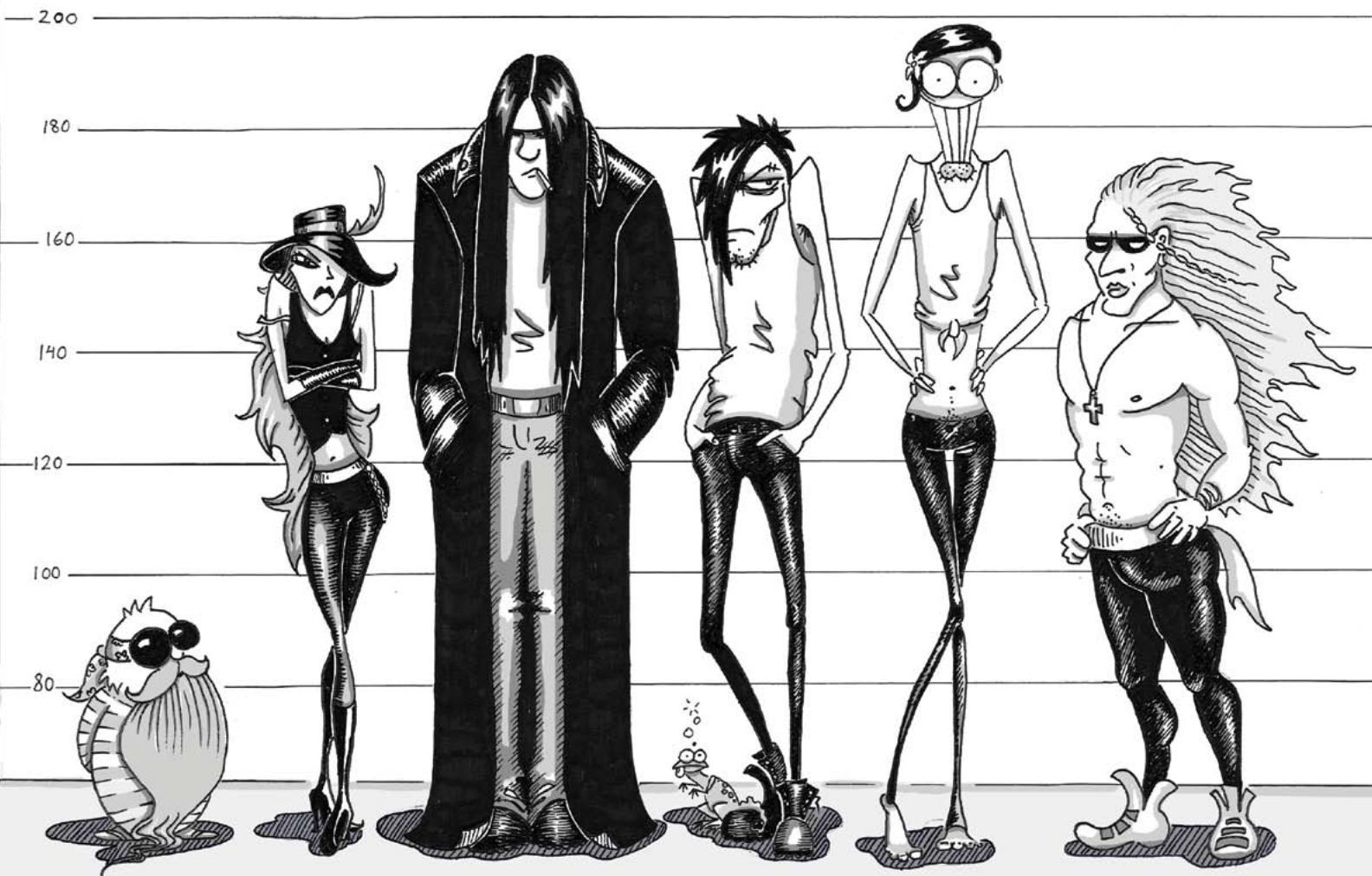
Se pieni ja ärsyttävä tyyppi, joka puhuu  
paljon, kutsuu itse itsensä kaikkialle ja kerran  
mukaan tartuttuaan pysyy kuin laastari.  
Sinisilmäisyyteen asti kiltti tyyppi, joka haluaa  
aina uskoa kaikista hyvää (helppoa seuraa  
muille, voimakkaammille hahmoille). Muut  
seurueen jäsenet pitävät basistia tyhmänä ja  
antavat hänen hengata mukana lähinnä säälistä,  
mutta tosiasiassa Basisti kykenee olemaan  
hyvinkin syvälinen ja tarkkanäköinen kaveri.  
Hän on muun muassa ensimmäinen, joka  
huomaa että Godilla ei ole kaikki kohdallaan.





## Fabiå

Goodin rattopoikaystävä,  
jonka vuoksi päähenkilömme  
joutuu monesti hämmentäviin  
tilanteisiin. Kevytmielinen ja  
naismainen kauneudenpalvoja,  
joka on kuitenkin tarpeen  
vaatiessa herttainen ja  
hyväsydäminenkin. Hunkin  
työtoveri (freelancer).



#### **4.4 Kuvakerronta sarjakuvassa**

Lähtiessämme hakemaan tietoa kuvakerronnasta, otaksuimme tietävämme asiasta jo jonkin verran. Huomasimme kuitenkin pian, että tässä on nyt kyse aivan uudesta maailmasta. Toki esim. animaatiossa ja fiktion kirjoittamisessa on tiettyjä samankaltaisuuksia jotka käyvät yksiin nimenomaan sarjakuvan kuvakerronnan kanssa, mutta se on siitä huolimatta täysin oma valtakuntansa. Pahimmassa tapauksessa edellä mainituissa pätevistä säännöistä ei ole mitään hyötyä, mutta parhaimmillaan sarjakuvan maailma tarjoaa aivan uusia ulottuvuuksia ja tapoja haastaa ihmisen - niin lukijan kuin tekijän- mielikuvitus.

Sarjakuvan kerrontatapa on vain yksi monista, jotka yhdistelevät kuvaa ja tekstiä: samoja keinoja käyttävät vaikkapa mainokset ja lehtijutut. Edellä mainittuihin verrattuna sarjakuvasta tekee erityisen sen kallistuminen proosamuotoisen tekstin suuntaan. Kun käsitellään hyvinkin monimutkaisia juonikuvioita, pitkiä kertomuksia sekä erilaisia aikakäsitykseen liittyviä määreitä, vaaditaan työskentelyyn tarkoitukseen sopivat työkalut. Seuraaviin kappaleisiin olemme poimineet joitain mielestämme tärkeimpiä elementtejä kuvakerronnan rakenteesta sarjakuvassa.

##### **4.4.1 Kuvitus osana sarjakuvakerrontaa**

Kuvituksessa on tärkeää huomata, että kuvakerronta nojaa paljolti käsitteisiin ja elämäkokemukseen. Kuvittajan täytyy ymmärtää ja osata laskelmoida, millainen maailmankatsomus, tapa lukea symboleita sekä merkityksellistää niitä mahdollisella lukijalla on, jotta viesti tulisi ymmärretyksi. Mitä vähemmän tekstiä kuvakerronnan tukena käytetään, sitä enemmän tämä piirre korostuu. Kohderyhmän rajaaminen ja mahdollisimman universaalien muotojen ja merkitysten käyttäminen eliminoi epäonnistumisen riskejä. Lisäksi on huomioitava, että sarjakuvassa on yleensä kyse tekstin ja useiden päällekkäisten kuvien muodostamasta kokonaisuudesta, jossa symbolien ja merkitysten suhteet toisiinsa muuttavat niiden olemusta. Lisäksi näiden kaikkien toimivuuteen ja käsitteellistämiseen vaikuttaa koko teoksen konteksti ja sen käsittelyyn annetut näkökulmat. Kuvakerrontaa voi käyttää tarinan hahmojen ja tapahtumien tukemisessa: juonenkäänteitä tai hahmon mielenliikkeitä voi korostaa

käyttämällä kuvituksessa vaikkapa miljöötä, taustaa tai säätilaa, joka itsessään symboloi jotain tiettyä asiaa tai tunnetta. Haluttujen assosiaatioiden muodostamisessa voi käyttää hyödyksi myös lukijan omia kokemuksia.

”Realististen yksityiskohtien lisääminen voi auttaa laukaisemaan muistoja, eikä vain objektien ulkomuodosta, vaan myös vaikkapa niiden tunnusta, hajusta tai äänestä” kirjoittaa McCloud kirjassaan *Making Comics* (2006, 164). Tämän kaltaisten yksittäisten asioiden tukemisen lisäksi taitava käsikirjoittaja voi kuvakerronnan keinoin kuljettaa ”näkyvän tarinan” rivien välissä joko metatason juonta tai erityyppisiä rinnakkaisia sivujuonia.

Kuviin on piiloutunut myös sellaisia merkityksiä, joita lukija itse ei tiedosta ajattelevansa; näitä käyttämällä kuvittaja voi ohjata lukijaa ilman, että tämä tajuaa ajattelevansa niitä. Etenkin tarkkaavaisempia ja kokeneita sarjakuvan lukijoita ajatellen tällainen kerronnan monitasoisuus on suotavaa ja tekee tarinasta useita lukukertoja kestävä kokonaisuuden: kerronta saa lisää syvyyttä ja lukijan on helpompi samaistua hahmoihin ja tapahtumiin.

On mahdollista käyttää myös pelkkää kuvitusta lisäämättä siihen tekstiä juuri lainkaan. Tämä kerronnan muoto käsitetään usein primitiivisempänä ja jotenkin yksinkertaisempana, kuin kuvan ja tekstikerronnan yhdistelmä. Eisnerin kirjan *Comics and sequential art* (2004, 24) mukaan se on kuitenkin kuvittajan lisäksi myös lukijalle vaativampaa. Oma kokemuksemme primitiivisen käsitteestä on muutenkin hieman sarkastinen. Tuntuu, että useimmiten kun jokin asia leimataan primitiiviseksi, voi tarkemmin havainnoiva mieli löytää siitä runsaasti sisältöä ja hyvinkin hienosyisiä merkitysrakenteita. Valitettavasti ihmismieli tahtoo vain olla taipuvainen urautumaan ajattelutapaansa ja uskomaan, että jos siihen asti opituilla symbolijärjestelmillä ei jotain voi havaita, sitä ei ole olemassa.

Edellä mainituista syistä hyvin subjektiivisilla kokemuksilla ja merkityksillä pelaaminen on sarjakuvankin suhteen aina tietynlainen riski. Oikeassa suhteessa ja harkitusti käytettynä asioiden piilottelu, vihjaileminen ja tahallinen auki jättäminen tuo kuitenkin rikkautta lukukokemukseen: lukijan mielikuvitukselle jää tilaa täyttää kerrontaan jääviä aukkoja, joka toisaalta tekee lukukokemuksesta henkilökohtaisemman. Jos vielä

haluaa verrata itse oivaltamisen synnyttämää oikeutettua ilontunnetta siihen, että joku vain kertoisi – vaikka taitavastikin – asiat ja tarinan tapahtumat sellaisenaan, uskon jokaisen ihmisyksilön olevan sitä mieltä, että ensin mainittu on huomattavasti enemmän tavoittelun ja vaivannäön, tässä tapauksessa lukemiseen käytetyn ajan, energian ja mahdollisesti jopa rahan, arvoinen asia.

Oman kokemuksemme mukaan sarjakuvan kuvittamisessa ja kuvakerronnassa nojataan hyvin voimakkaasti ihmisen kykyyn olettaa asioita ja täydentää oman mielikuvituksensa avulla informaatioon mahdollisesti jääneet aukot. Tämä on lukukokemuksen hetkellä täysin tiedostamaton prosessi, joka mahdollistaa sen, että lukija ylipäättään pysyy kärryillä juonen tapahtumissa ja jaksaa tai haluaa jatkaa lukemista. Piirtäjän ja käsikirjoittajan vastuulla taas on se, että osataan poimia kuvitukseen juuri oikeat, merkitsevät kohtaukset ja tärkeät käänteet siten, että lukijalle itselleenkin jää hieman aivotyötä mutta tarina kulkee kuitenkin jouhevasti eteenpäin. Toisin sanoen; pitää osata ajatella sitä, mitä lukija ei tiedosta siinä hetkessä, kun hän kiittää eteenpäin tarinan mukana.

#### 4.4.1.1 Teksti sarjakuvan kuvakerronnassa

Omassa työssämme tekstiä löytyy kyllä dialogin osalta, mutta muuten halusimme välttää lisäämästä mitään kirjoitettua lisäinformaatiota. Tyylliseikat huomioon ottaen se toimii mielestämme tämän nimenomaisen tarinan kohdalla parhaiten. Haasteena oli se, että saisimme hahmojen ympärille luotua oikeanlaisen tunnelman ja maailman, niin että lukijat osaisivat poimia hahmojen toimintaa ja luonnetta tukevia vihjeitä niitä ympäröivistä tapahtumista ja miljööstä, sekä ymmärtäisivät niihin upotetut lisämerkitykset, jotka omalta osaltaan värittävät kertomusta tai ovat oleellisia juonen seuraamiselle. Tämä oli myös meille tekijöinä haaste, jonka halusimme työhöemme sisällyttää: itseään ei voi sanoa sarjakuvantekijäksi, jos ei osaa muuta kuin selittää tiensä tarinan läpi. Se olisi pelkkää kirjoittamista, jonka koristeena on kivoja kuvia.

#### 4.4.1.2 Kertoja

Vielä tekstin ja kuvan suhteeseen palatakseni, esimerkiksi dialogin ja kuvituksen ohkeen emme kokeneet tarpeelliseksi lisätä kertojaa. Dialogin lisäksi ainoat tekstit ovat siis äänitehosteet ja onomatopoeettiset huomiosanat niille sopivissa kohdissa (viimeksi mainituista ja muista tehosteista lisää myöhemmin). Erillinen kertoja, vaikka ilmenisi vain ”laatikkoäänenä” ruutujen reunamilla, toisi tarinaamme tunnelmaa ja asettelua, joka ei tukisi tarinamme muita аспектеja: kaikessa itsenäisyydessään, riippumattomuudessaan ja jääräpäisyydessään God on ”oma kertojansa”, ihminen, jonka yläpuolella ei, ainakaan hänen omasta mielestään, ole mitään. Lisäksi kertojan puuttuminen tuo tarinaan tietynlaista arkipäiväisyyttä, jota halusimme käyttää tehokeinona.

Kertojan korvaavana tekstielementtinä näkee joskus käytettävän sisäistä tai ulkoista monologia (niin sarjakuvassa kuin muissakin kerronnan lajityypeissä). Lähes jokainen nykyajan ihminen on varmaankin ehtinyt muodostaa jonkinlaisen käsityksen iltapäivien saippuaopperoiden loputtomista, asioita selittävistä ajatus- ja yksinpuheluryöpyistä (joiden funktio on nähdäksemme lähinnä pelastaa käsikirjoittajaparka siitä nesteestä, johon hän on onnistunut itsensä järjestämään). Jos viettää lapsuutensa mummolassa tai muissa vastaavissa olosuhteissa alttiina moiselle rautalangasta vääntämiselle, siitä jää pysyvät, jos ei nyt ihan traumat niin ainakin antipatiat loppuelämäksi. Muun muassa tästä syystä olimme yksimielisiä siitä, että monologin lisäämisen suhteen vastauksemme on jyrkkä ”Ei”.

Tietystä kulmasta katsoen tarinamme ei kuitenkaan ole täysin kertojaton. Lukijalle annetaan niin kutsuttu ”kaikkietävän kertojan näkökulma”, joka tarkoittaa sitä, että lukija tietää asioista enemmän kuin päähenkilö itse: hän ei siis koe tapahtumia samalla tavalla yllätyksenä kuin protagonistimme ne kokee, vaan voi havaitsemiensa tapahtumien perusteella luoda tätä kattavamman käsityksen tapahtumien kulusta, vallitsevasta tilasta ja potentiaalisesta tulevaisuudesta. Kyseessä on eräänlainen käsitteiden tason lintuperspektiivi. Kertojan jättäminen mykäksi ja siirtäminen pelkälle olemus- ja perspektiivitasolle ei siis tarkoita sen puuttumista, vaan ainoastaan siirtää sille kuuluvat toiminnot lukijan pään sisälle. Olla kertoja ja kuuntelija samanaikaisesti, luo taas kerran kokemuksen osallistumisesta ja siitä, että saa itse olla mukana tarinassa.

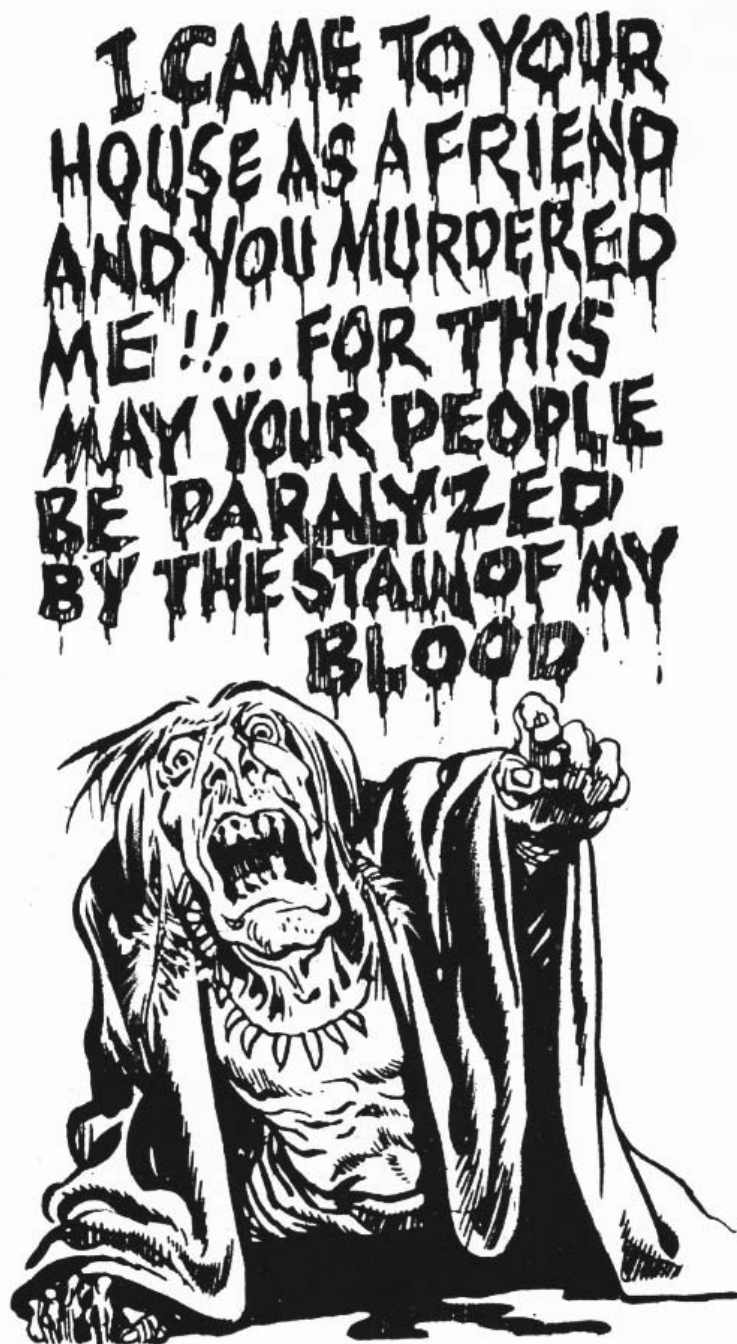
#### 4.4.1.3 Typografia osana sarjakuvakerrontaa

##### *Tekstityyppi*

Tekstityypin valinta ja käyttö on olennainen osa mitä hyvänsä tekstiä sisältävää materiaalia. Sarjakuva tarjoaa kuitenkin paljon enemmän mahdollisuuksia ja merkityksiä tällä osa-alueella, ja seuraavassa puramme hieman omia ajatuksiamme erilaisten kirjaintyyppien käytöstä sarjakuvan kerronnassa.

Jos kirjoitetun tekstin purkaa osiin, saadaan ensin sanoja, jotka koostuvat kirjaimista, jotka taas ovat symboleita eli tavallaan kuvia. Useimmat ihmisen käyttämät kirjain- ja symbolimerkistötän ovat alun alkaen kehittyneet pienistä kuvista, jotka ovat kehityksen saatossa käsitteellistyneet kirjaimiksi. Nykyhetken kannalta katsoen ”lukemisella” taas viitataan ensiarvoisesti kirjoitetun tekstin lukemiseen, mutta pohjimmiltaan ihminen lukee kirjaimia hyvin samaan tapaan kuin kuvallistakin informaatiota. Teksti ja sen osat ovat vain käsitteellistyneet niin paljon pidemmälle, ettei tavallisen lukijan tarvitse tekstiä lukiessaan enää niitä prosessoida. Kuitenkin esimerkiksi fonttien ja lihavoitien käyttö tekstissä saa lukijan ”kuulemaan” sanat päässään eri tavoilla, joka taas vaikuttaa suuresti kerrontaan. Tekstiä voi - ja tulee - muunnella voimakkaamminkin visuaaliseen suuntaan tarpeen vaatiessa: hyvin vahvasti tyyliteltyllä tekstillä on emotionaalisia vaikutuksia lukijaan, jolloin fontilla, muodolla ja värillä voidaan välittää tekstin sisällön lisäksi äänenpanoja ja -sävyjä, volyymia, suuntaa ja vaikutusta oletettuun ympäristöön.

Tekstityyppien kanssa pelatessa, etenkin jos kyseessä on kokonaisia lauseita sisältävä dialogi tai muu kertova elementti, on syytä muistaa, että luettavuus on aina ensisijainen aspekti. Äänitehosteet, lyhyet huudahdukset ja muut ytimekkäät tekstirykäisy voi tyylitellä hyvinkin rankasti, mutta pidempiaikaista keskittymistä vaativan tekstin kohdalla lukijan silmien väsyttäminen ei ole koskaan tavoiteltava asia.



**Kuva 17.** *Esimerkki tekstin tyylittelystä sarjakuvassa, kirjasta "Comics and sequential art" (Eisner 2004).*

Se, mitä tekstin tyyllittelyllä kulloinkin halutaan kuvastaa, on sidonnainen tarinan tapahtumiin ja kontekstiin, ja näiden merkityksien keksimisessä ja löytämisessä on oikeastaan vain mielikuviutus rajana. Ensinnäkin, teksti- tai kirjaintyyppi voi kuvastaa ainoastaan yhden, ajallisesti rajoittuneen hetken äänensävyä, lausumistapaa tai tunnelmaa, joko kertomusta eteenpäin kuljettavissa tekstilaatikoissa, puhekuplissa tai äänitehosteissa. (Hauskuuttamiseen painottuvissa, lyhyemmissä sarjakuvastripeissä sen avulla voi myös repiä uskomattoman määrän lisähuumoria näistä osa-alueista.)

Vaihtoehtoisesti kirjaintyyppi myös voi olla koko tarinan kestävä tehokeino, jolla luodaan tunnelmaa tai kuvastetaan vaikkapa jonkin tietyn henkilöahmon persoonallista äänitunnistetta. Esimerkiksi Neil Gaimanin kuuluisassa luomuksessa *Sandman* normaalit kuolevaiset puhuvat tavallisella, sarjakuvamaisella tekstauksella, mutta jokaisella Ajattomista Sisaruksista (Uni, Kuolema, Kohtalo jne.) on oma kirjaintyyppi ja joissakin tapauksissa jopa väri, joista heidät tunnistaa, vaikka puhujaa ei näkyisi ruudussa laisinkaan. Myös tarinassa esiintyvillä ajan ja paikan ilmentymillä voi olla oma tyykinsä, esimerkiksi tietyn aikakauden, poliittisen asenteen, silloisten muoti- ja tyyliuuntausten tai muun tunnistettavan aspektin kautta haettu muoto.

#### **4.4.2 Äänimaailma**

Eräs sarjakuvan eroavaisuuksista muihin kerronnan muotoihin nähden on sen tapa ilmaista ääntä, ilman että sen kuvailemiseen vaadittaisiin minkäänlaisia maalailevia lauserakenteita. Seuraavassa käsittelemme omia pohdintojamme sarjakuvan äänimaailmasta ja sen vaikutuksista lukijaan.

Pohtiessamme tätä asiaa, hämmästyimme siitä, miten elävä, rikas ja ilmiselvä äänimatto sarjakuvan pohjalla useimmiten toimii siitä huolimatta, että se on painetun muotonsa takia mykkää, fyysisesti pelkästään näköaistiin nojaavaa kerrontaa. Tämä äänimaailma koostuu hyvin monenlaisista elementeistä, jotka lukija sisäistää ja muuntaa päässään ääniksi samalla, kun lukee tarinaa eteenpäin. Nämä kyseiset elementit ovat hyvin monimuotoisia ja niiden käyttö, ilmenemistapa, suhde muihin kuvakerronnan osioihin sekä painotus kerronnassa vaihtelevat yksilöllisesti käsikirjoittajan ja piirtäjän mieltymysten ja tarkoituksien mukaan.



Edellisessä kappaleessa mainitun tekstityylin sävyn ja muodon lisäksi tähän kuuluvat erilaiset taustääänet, kuten ohi ajavat autot, kellon tikitys, tuuli, kodinkoneiden hurina ja niin edelleen. Jokapäiväisiä, arkisia ääniä, joita ilman maailmamme olisi paljon tyhjempi, mutta joihin emme normaalisti juurikaan kiinnitä huomiota. Juuri tämä aspekti on yksi osa lukukokemusta ja sen tekemistä todellisemmaksi lukijalle: tavallinen ihminen, jonka kuuloaisti toimii normaalisti, on tottunut tämän arkisen äänimaton olemassaoloon ja mikä tärkeintä, ei vaan elä siihen tottuneena ja siitä välittämättä, vaan käyttäen sitä lähes huomaamattaan apuna arkipäivän tilanteissa. Nämä havainnot lukija mielellään siirtää sarjakuvan lukukokemukseensa, ja mitä parempi äänimaailma sarjakuvaan on onnistuttu luomaan, sitä todellisempaa hän sen todennäköisesti kokee.

Scott McCloud (2006, 165) selvittää, että jonkin kohtauksen - tai joissain tapauksissa jopa koko kertomuksen - jättäminen täysin äänettömäksi on toisaalta myös tehokeino. Äänettömyys luo vaikutelman, että ruutu ikään kuin irtoaa ajasta; puhekuplilla ja muilla äänimaailman elementeillä on oletettu kesto, joka vaikuttaa näin myös kulloinkin kyseessä olevan ruudun keston. Kun äänet poistetaan, jää vain tila. Hiljaisuus myös antaa lukijalle aikaa tutkia sarjakuvan sisäistä maailmaa, sen sijaan että näkisi sen vain ohimenevänä taustana.

Teoksessaan *Lähtöruutu sarjakuvaan* (1994, 84) Hänninen ja Kemppinen kuvaavat puhekupliin ja äänimaailmaan vaikuttavia аспекteja seuraavasti:

”Sarjakuvan kielioppi on sikäli joustavaa, että piirtäjä voi jatkuvasti luoda uudenlaisia, yksilöllisiä koodeja, joita lukija pystyy vastaanottamaan, mutta jotka eivät vakiinnu laajemmin sarjakuvan ilmaisukeinoiksi – – asiayhteys ja puhekupliin liittyvät koodimuutokset paljastavat lukijalle, milloin kyseessä on telepaattinen puhe, vieraan planeetan puhe, hypnoottinen käsky, ajatustenluku tai vaikkapa aivoihin asennetusta mikropiiristä johtuva oman tahdon vastainen puhe. Tuon kaltaisille erikoisuuksille ei oikeastaan voida määrittää valmista koodistoa, koska piirtäjä pyrkii viestittämään jotain tavallisuudesta poikkeavaa ja yllättävää.”

Omaa työtämme ajatellen olisimme halunneet luoda myös omia tekstityylejä. Olisi hienoa, jos jokaisella hahmolla olisi oma persoonallisuutta ja habitusta tukeva ”ääni”, mutta valitettavasti tekemistä on jo muutenkin niin paljon, että joudumme tyytymään jonkinlaiseen perusfonttiin, jota käytämme suurimmassa osassa dialogia. Tämän toteutamme tarinamme tyyliä tukeaksemme käsin tekstaamalla, sillä mielestämme

valmis, koneelta otettu fontti olisi liian säntillinen ja mekaanisuudessaan pomppaisi liikaa silmille kuvakerrontamme muusta olemuksesta.

#### 4.4.3 Rytmitys ja ruudut

Eisner (2004, 25) jakaa ihmisen aistihavainnot kuvaan, ääneen, tilaan ja aikaan. Näistä aika eroaa sillä perustavanlaatuisella tavalla, että siinä missä ensin mainitut kolme ovat jokseenkin konkreettisia, ajan kulumisen mittaamiseen tarkoitettua aistia ei ihmisellä kuitenkaan varsinaisesti ole. Sen aistiminen on suhteellista ja perustuu lähinnä niihin tapahtumiin, joita tietyn olettamamme ajan kuluessa on ehtinyt sattua. Sarjakuvassa tätä havainnoinnin osa-aluetta kontrolloidaan käyttämällä ruutujen muotoa, kokoa, asettelua sekä tyhjää valkoista tilaa antamaan lukijalle kuva siitä, miten tiheään, missä järjestyksessä ja millä nopeudella tapahtumat kulkevat eteenpäin. Myös kuvitukseen voidaan upottaa asioita, jotka itsessään kertovat jotain ajan kulumisesta, esim. kello, tipahteleva hana, liikennevalot tai muu vastaava tuttu käsite, jonka tapahtumanopeudesta jokaisella lukijalla voidaan olettaa olevan jonkinlainen kokemus.



**Kuva 18 .** Esimerkki kerronnan rytmityksestä. Kirjasta *Comics and sequential art* (Eisner, 2004).

#### 4.4.3.1 Ruudut

Hänninen ja Kemppinen (1994) esittävät ruudun eräänlaisena sarjakuvan perusyksikkönä, joka on itsessään neutraali eikä vedä huomiota pois tarinasta: ruutujen koko, muoto ja asettelu taas ovat työkaluja, joilla on tarkoituskin vaikuttaa tarinan kulkuun. Jos sisältö on hyvin tasaista ja soljuvaa, itsessään jännitteiset muodot lisäävät dramatiikan tuntua rauhallisiinkin tapahtumiin, mutta niiden suhteen on kuitenkin oltava tarkkana, sillä liiallisesti käytettynä lopputulos on ainoastaan sekava ja vaikealukuinen. Jos taas ruudun sisältö on hyvin rauhaton, auttaa tasainen ruudutus lukijaa jäsentämään tapahtumat selkeämmin ja helpottaa lukemista.

McCloud (2006, 53) erittelee ruutuihin perustuvan kerronnan selkeyden viiteen osa-alueeseen: täytyy valita oikea hetki, rajausta, kuva, sana, ja rytmitys (viimeinen sisältää myös ruutujärjestyksen). Oikeiden *hetkien* valitseminen ”yhdistää pisteet” lukijan päässä, näyttää hetket jotka ovat tarpeellisia ja leikkaa pois loput. *Rajaus* taas näyttää lukijalle sen, mitä hänen on tarpeen nähdä, ja luo vaikutelman paikasta, asemoinnista ja tapahtumien focuksesta. *Kuvan* tehtävä on tuoda selkeästi ja nopeasti esiin hahmojen, objektien, ympäristön ja symbolien ulkomuodot ja vaikutelmat. Sana-osio sisältää puheen ja muun äänimaailman. Viimeisenä vaan ei vähäisimpänä seuraa *rytmitys* (engl. *flow*), joka ohjaa lukijat ruutuihin ja niiden välissä sijaitseviin tapahtumiin sekä luo näkymättömän ja intuitiivisen lukukokemuksen. Ruutujen asettelu ja rytmitys nojaa kirjoittamattomaan sääntöön sarjakuvan tekijöiden ja lukijoiden välillä: (länsimaissa) ensin vasemmalta oikealle, sitten ylhäältä alas. Jokaisen ruudun sisällä sama sääntö pätee myös tapahtumien ja puhekuilien asemointiin. Sekunnin murto-osankin hämmennys tipauttaa lukijan ulos tarinasta. McCloud (2006, 33) myös kehottaa varmistumaan siitä, että asettelu ja ruudutus palvelevat tarinaa, eikä päinvastoin.

Eisner (2008,30) avaa tarkemmin ruudun muotoilua. Reunaviivan rikkominen on hyvin tehokas ja käytetty sarjakuvan viestintäkeino: sahalaitaiset ja terävät reunat luovat vaikutelman todella voimakkaasta tunnetilasta tai ne voidaan samaistaa esimerkiksi radio- tai televisiolähetyskeinoihin. Ruuduistaan ulos pursuavat tapahtumat saavat lukijan kokemaan ne hyvin voimakkaina, ja utuiset, pilvireunaiset ruudut käsitetään lähes poikkeuksetta unena tai muistikuvina. Ruudun ulkoreunan jättäminen pois kokonaan luo vaikutelman hyvin suuresta, lähes rajattomasta tilasta (sopii hyvin vaikkapa laajoihin maisemakuviin). Lisäksi on olemassa käsite nimeltä ”metapaneeli”, joka tarkoittaa

sitä, että ruutujen ”alla” oleva sivu on itsessään yksi iso rajaamaton kuva, jonka päälle pienemmät ruudut on aseteltu. Tämä vaikuttaa myös lukijan aikakäsitykseen, koska esimerkiksi kokonainen kaupunki ja sen monessa eri kolkassa samanaikaisesti tapahtuvat asiat voidaan esittää yhdellä kertaa. Tämän lisäksi sivua voi muokata myös tekemällä siitä ”superpaneelin”, joka tarkoittaa sitä, että yhdelle albumin sivulle on piirretty useita erillisiä sivuja; tällaisen kuvitustavan vaikutus sisältöön on ehkä suurin, koska se vaikuttaa jonkin verran sivun lukutapaan ja -suuntaan ja näin ollen vaatii hieman erilaista katsantotapaa niin itse tekijältä kuin lukijalta. Kaksi viimeksi mainittua ovat hyvin käteviä harkitusti käytettynä, sillä ne mahdollistavat myös kahden tarinan tai juonikuvion kuljettamista yhdellä sivulla samanaikaisesti.



Kuva 19. Esimerkki metapaneelistä.

Ruutujen koko taas viittaa tapahtumien tärkeyteen ja keston, pikkuruudet lukija käy läpi yhdellä silmäyksellä ja suuremmat ruudet taas koetaan ajallisesti pitkäkestoisemmiksi. ”Ruudun kesto kasvaa nimenomaan sen leveyden myötä; koko sivun levyinen vaakaruutu on sarjakuvan hitain kerrontamuoto” (Hänninen ja Kemppinen 1994, 89).

Ruutujen muoto ja koko vaikuttaa myös siihen, miten lukija käsittää ruutujen sisässä tapahtuvat asiat. Pienet ja tiheään asetellut ruudet antavat vaikutelman hektisyydestä ja tunnelman tiivistymisestä, kun taas suuret ja väljemmät tilat käsitetään yleensä pitkäkestoisimmiksi ja yksinään juonenkäänteille merkityksellisemmiksi. Eisner (2004, 28) vertaa sarjakuvan rytmitystä esimerkiksi nuottien lukemiseen ja morse-aakkosiin siinä, miten koodisto käyttää aikaa ilmaistakseen jonkin tietyn asian. Omin sanoin voisimme ilmaista asian niin, että sarjakuvan ruudutuksella on eräänlainen syke, jota voi käyttää jännitteen ja rauhan luomiseen.

#### 4.4.3.2 Ruudun sisällä

Hänninen ja Kemppinen (1994, 90) pureutuvat siihen, mitä ruutujen koon ja muotoilun rajojen asettamisessa raameissa, niiden sisäpuolella, on tehtävissä. Yleisimmät ja käytetyimmät keinot ovat kuvakulma ja rajausta. Periaatteessa sarjakuva noudattaa samoja sommittelusääntöjä kuin muukin taide, ainoana erona on se, että yksittäinen sarjakuvaruutu sommitellaan suhteessa sivun muihin ruutuihin, sivu suhteessa aukeamaan ja niin edelleen. Juuri tämä kuvien välinen jatkuvuus mahdollistaa ruutujen dramaattisen rajaamisen: esimerkiksi pelkkä käsi, leuka tai takaraivo on tunnistettavissa ja vie tarinaa eteenpäin. Edellä mainitut ovat kuitenkin vain tehokeinoja ja useimmiten kannattaakin pitää sommittelu sen verran neutraalina, ettei jatkuva poukkoilu häiritse lukemista.

Rajausta ja perspektiivi vaikuttavat siihen, saako lukija vaikutelman esim. hyvin korkeasta tai hyvin väljästä tilasta. Perspektiivin käyttö vaikuttaa myös lukijan havaintoihin ja emootioihin; jos esimerkiksi jokin tilanne halutaan saada vaikuttamaan erityisen uhkaavalta, se kannattaa esittää nk. sammakkoperspektiivistä. ”Katutasosta” seurataan usein tilannetta, jonka kohdalla informatiivisuus ja yleiskuva on tärkeämmällä

sijalla kuin tunne. Tällöin lukija keskittää huomion enemmän rationaaliseen ajatteluun kuin tunteeseen, jolloin myös yksityiskohdat (ja myös tahallaan esiin jätetyt kuvalliset vihjeet) huomataan tarkemmin. Lintuperspektiivi taas on paikallaan silloin, kun on tarpeen antaa lukijalle tarkkaa lisäinformaatiota tapahtumista, tai laajempi kuva tapahtumapaikasta. Viimeksi mainittu on tavallaan eräänlainen kaikkietävän kertojan kuvallinen vastine.

McCloud (2006, 171) avaa perspektiivin käsitettä seuraavin tavoin: sana ”perspektiivi” assosioidaan monesti ainoastaan länsimaisen kulttuurin tapaan opettaa horisonttiviivoja ja pakopisteitä. Realistisen näköisten kuvien piirtämisessä tämä onkin hänen mukaansa edelleen paras tapa. Sarjakuvassa termi voi kuitenkin viitata muuhunkin: se on lajitelma keinoja, joilla kuvata kolmiulotteista maailmaa kaksiulotteisella pinnalla. McCloud jakaa nämä keinot neljään osa-alueeseen: päällekkäisyys/limittäisyys, koko, häivytyks ja asemointi. Toisin sanoen kaukana olevat objektit joko peittyvät osittain niiden edessä olevien taakse, kutistuvat, haalistuvat tai näkyvät ruudussa esimerkiksi ylempänä kuin lähellä olevat. Kuitenkin löytyy sarjakuvan tekijöitä, jotka esimerkiksi kuvaavat tarinansa aina ylhäältä päin, eivät koskaan käytä tai näytä pakopistettä, kiertävät koko perspektiivin korvaamalla sen tekstuureilla tai vääristävät sen. McCloud painottaakin, että jos tarinan sisältö on tarpeeksi kiinnostava, yleisö luultavasti hyväksyy minkä hyvänsä perspektiivin muodon, jota tekijä haluaa käyttää.

#### 4.4.3.3 Ruutujen takana

Seuraavaksi saamme hieman esimakua sarjakuvan filosofisista -ja paikka paikoin lähes metafyyysisistä- ulottuvuuksista. Sarjakuvan visuaalisena elementtinä keskeiseen osaan nousee niinkin itsestään selvä asia, kuin ruutujen *väliin* jäävä tila. Tämä vaatimaton valkoinen palkki mahdollistaa koko sarjakuvan olemassaolon. Hännisen ja Kemppisen (1994, 91) mukaan se on ”sokea piste”, joka ei sisällä mitään informaatiota lukijalle. Informaation puuttuminen ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kyseinen tila olisi tyhjä. Tähän välitilaan sisältyvät kaikki ne juonen kannalta oleelliset tapahtumasarjat ja asiat, jotka syntyvät lukijan päässä.

”Sarjakuva on hyvin pitkälti illuusion taidetta. Ruuduissa annetaan vain visuaalisia ja verbaalisia vihjeitä, joiden pohjalta lukija luo dynaamisen kokonaisuuden, omassa mielikuvituksessaan jopa kineettisen ja auditiivisen”  
(Hänninen ja Kemppinen 1994, 91).

Kokemuksemme mukaan tässä kohtaa ilmenevät kirkkaimmillaan sarjakuvan ajallisen ulottuvuuden suomat mahdollisuudet. Pelkällä kuvallisella informaatiolla voi luoda siirtymiä, jotka kestävät minuuteista jopa kymmeniin tuhansiin vuosiin, eikä lukijan silti tarvitse edes pysähtyä miettimään koko asiaa. Ruutujen takana on todellakin oma ulottuvuutensa, joka - vaikka onkin sarjakuvan tekijän luoma - muuttuu aina uuden lukijan ja ehkä jopa lukukerran myötä: jokainen lukija täyttää ruutujen väliin jäävän tilan ja ajan omalla, yksilöllisellä mielikuvituksellaan. Tämä on mielestämme hieno osoitus ihmisen subjektiivisesta tavasta kokea maailma, ja sellaisenaan sisältää paljon samantyyppisiä aspekteja kuin ”oikea” elämämme arkitodellisuudessa.

Juuri Hännisen ja Kemppisen (1994, 92) mukaan sarjakuvan saadessa kypsemiä lukijoita, on tähän omaan luomiskykyyn ja logiikkaan alettu tekijöiden keskuudessa luottaa yhä enemmän. Näemme tämän melko tiukasti rinnasteisena yleisen medialukutaidon kehittymiselle, onhan sarjakuvan kuvallisella kerronnalla yhtymäkohtia muuhun grafiikkaan ja esimerkiksi elokuvassa käytettäviin tehosteisiin. Zoomaus ja panorointi sekä erilaiset leikkaukset, nopeutukset ja hidastukset ovat olleet käytössä jo kauan, mutta hieno esimerkki hieman erikoisemmasta elokuvamaisuudesta on Stephen Kingin *Musta Torni* -kirjasarjaan perustuva sarjakuva *Revolverimiehen Alku*, jossa käytetään tiltausta (kameran liike pystysuunnassa, tässä tapauksessa ylhäältä alaspäin).

Jokaisen lukijan yksilöllinen tapa käsittää ja luoda merkityksiä ruutujen välisille tapahtumille on kuitenkin myös haaste: oman mielenlaadun vaikutusten lisäksi lukijalla saattaa olla aivan erilainen ”medialukuhistoria” ja miellelyhtymien varasto kuin tekijällä. Osittain tästä syystä emme omassa sarjakuvassamme halunneet lähteä vielä kokeilemaan liikoja, sen aika lienee myöhemmin, kun tekemiseen on muilta osin saatu lisää rutiinia ja varmuutta.





**Kuva 20.** Elokvamaisten tehosteiden käyttö sarjakuvassa:  
sivu albumista *Revolverimiehen Alku*.



#### 4.4.4 Sivu

Yksittäisestä ruudusta ja niiden välisistä suhteista päästään sarjakuvakerronnan suurempiin yksikköihin, eli sivuun ja aukeamaan. Myös sivujen asettelussa pätevät tietyt lainalaisuudet, jotka ovat lukemisen sujuvuuden kannalta hyvin tärkeitä. Seuraavassa käymme niitä läpi omin sanoin siinä valossa, missä sekä Eisner (2008) että Hänninen ja Kemppinen (1994) ovat niistä kirjoittaneet.

Lukusuunnan vuoksi sivu muodostuu usein selkeistä riveistä, sillä sarjakuva on helppolukuisinta silloin, kun ruutujen korkeus on vakio ja vain niiden leveys vaihtelee. Jos ruutujen korkeudessa on liiaksi suuria heittoja, lukija joutuu valitsemaan, missä järjestyksessä hän ruudut lukee, ja sommittelun miettimisen hän pitäisi mielestämme olla piirtäjän tehtävä. Jos kuitenkin päätyy tehostesysteihin käyttämään korkeusvaihteluita, on lukijan katsetta syytä johdatella esimerkiksi hahmon katseen suunnan, pitkien yhtenäisten linjojen tai selkeiden perspektiivien avulla. Jos taas ruudutus on hyvin yksitoikkoinen ja tasainen, voi kuvien sisäisiä liikeratoja ja rytmejä käyttää jännitteen luomiseen ja elävöittämiseen. Myös mustien ja valkoisten pintojen määrä ja niiden vaihtelu suhteessa toisiinsa on hyvä keino luoda kontrastia. Toki joissain tapauksissa kokonaan ”pysäytetty” sivu saattaa toimia hyvänä tehokeinona ja jännitteen kasvattajana.

On myös syytä muistaa, että vaikka ruudut luetaankin järjestyksessä ja yksitellen, usein lukija heti sivun käännettyään luo alitajuisen, tahattoman yleissilmäyksen aukeamaan. Aukeaman suunnittelu kokonaisuutena ei siis ole pelkästään esteettinen kysymys, vaan palvelee ja helpottaa myös lukukokemusta ja houkuttelee lukijaa jatkamaan eteenpäin.

”Visuaalisesti kiehtovat ruudut pyritään sijoittamaan sivujen alkuun, koska lukijan katse pyrkii harhailemaan staattisten ruutujen yli sinne, missä on enemmän katsottavaa ja dynamiikkaa. Vaihtelevalla rytmityksellä ja sivukompositiolla pidetään lukijan mielenkiintoa vireillä ja houkutellaan etenemään ruutu ruudulta kohti seuraavaa aukeamaa. Ruutujen sisäiset liikesuunnat ja linjat voivat hiljaisesti osoittaa kohti ratkaisevaa ruutua, joka siten saa lisää voimaa koko sivun tai aukeaman sommittelusta” (Hänninen ja Kemppinen 1994, 95).

Sarjakuvan jännitteen kannalta kriittinen hetki on sivun kääntäminen, kohta, jolloin lukijan keskittyminen väkisinkin herpaantuu pakollisen toimenpiteen ajaksi. Tämän vuoksi sivun loppuun kannattaa asettaa jonkinlainen ”koukku” eli jännitysmomentti. Tämä koukku palvelee tarinaa muillakin tavoin, sillä uuden aukeaman alku on paras paikka valmistautumattoman lukijan yllättämiseen.

#### **4.4.5 Sivuanalyysi**

Seuraavassa kappaleessa puramme sivuanalyysin keinoin yksittäisen sivun omasta sarjakuvastamme, eli avaamme joitain sarjakuvakerronnan elementtejä ja niiden käyttöä.

Edellisellä aukeamalla God joutui marketissa pahansisuisen ennustajamummon ahdistelemaksi. Tilanteesta pakoön päästyään hän on vain väsynyt, nälkäinen ja ymmällään, ja tahtoo nopeasti kotiin. Tarinamme jatkuu kaupan ulkopuolella.

Sivu on rakennettu melko tavallisen ja hillityn rytmityksen varaan. Ensimmäisessä ruudussa nähdään julkisivu marketista, jonka sisällä edellinen kohtaaus tapahtui. Selventävänä elementtinä toimii myös kaupan nimikyltti, joka tehtävänä on myös osaltaan tuoda julki sekä Godin sisäisen, että ylipäättään Penteleen kaupungin karua henkeä. Tie viettää kohti tulevaa, samanaikaisesti sekä toiveikkaasti ylöspäin kohti valoa, että raskaasti ylämäkeen. God astuu edellisen kohtauksen ahdistavasta synkkydestä ulos valoon, kuitenkin hieman sekavana, voimattomana ja haparoiden (tästä kertovat hänen asentonsa sekä hänen kulkuaan merkkeävät huomioviiivat kaupan ovella). God on selin lukijaan ja ruudun muihin tapahtumiin; hänen mielensä haluaa paeta tästä hetkestä ja askartelee jo kotiin pääsemisen jälkeisissä tapahtumissa, eikä hän näin ollen huomaa olevansa seurattavana. Godin haparoivan menon vastakohtana näkyy koko kohtauksen sydän, Godia varjostava pieni lisko nimeltä Ruttu, joka on päämäärätietoisuudessaan yhtä menevä ja suorassa linjassa, kuin itse katu, jolla hahmot kävelevät. Tapahtumat näytetään lukijalle lintuperspektiivistä, joka pitää sisällään kaikkitietävän kertojan habituksen.



Kuva 21. Sivuanalyysissa käsiteltävä materiaali sarjakuvasta Good God.

Toista ruutua katsellaan Rutun perspektiivistä. Menemme niin lähelle liskon maailmaa kuin mahdollista, ilman että tapahtumia kuitenkaan näytettäisiin suoraan hänen ajatustensa tai näkökenttensä kautta. Tässä ruudussa olemme jo Godin kotikentällä: tilanteen pitäisi periaatteessa pelata hänen säännöillään, mutta sehän ei pientä suurta liskoamme heilauta. Ruttu tietää, että hänet on nyt huomattu, mutta God ei ole vielä ehtinyt tajuta, mistä on kysymys. Varjostuksen viivojen suunta, sivuun nostetun viemärinkannen yksityiskohdat, Godin Ruttuun suuntautunut katse sekä lisko itse luovat liikettä kohti seuraavaa, alemmalla rivillä olevaa kuvaa.

Kolmannessa ruudussa on pääosassa kummankin osapuolen reaktio; kuva aukeaa hieman, jotta Godinkin hämmentynyt ärtyisyys mahtuu kuvaan mukaan. Ruttu elehtii ilmeillä ja symbolien kielellä, kun taas God paljastaa ajatuksensa ja tunteensa puhekuplallaan. Godin puhekupla ja katse ohjaa liikkeen takaisin kohti liskoä, mutta lisko vain tuijottaa yhtä sinnikkäästi takaisin, samansuuntaisesti varjostusten viivojen kanssa. Tästä syntyy vastakkainasettelu ja eräänlainen sahaava liike: molemmilla osapuolilla on takanaan oma tunne, päämäärä ja periaate, jotka eivät tässä tapauksessa kohtaa, vaan asettuvat toisiaan vastaan. Lukija on kuitenkin edelleen ”Rutun puolella”; lisko edustaa tilanteessa positiivisen energian latausta. Rutun ja Godin varjot, katseista syntyvä kuvitteellinen linja sekä puhekuplan asettelu ohjaavat lukijan kohti seuraavaa ruutua.

Ruudussa neljä Ruttu tekee siirtonsa, ja liskoäen tapaan liikkuu ajatusta nopeammin: ruudun keston muodostavatkin lähinnä Godin hämmentynyt mieli, tuskallisen hitaalla käyvät refleksit sekä hänen ajatuksensa ja äänensä muodon ottava hämmästys ja närkästyminen. Liskon entisen paikan kohdalle jäävät sädeviivat korostavat ”loistamista poissaololla” sekä antavat suuntaa, lisäksi Rutun liikerataa kuvaavat vauhtiviivat ja ”Hiii” -huuto vievät tapahtumat ruudun reunasta lähtevään viemäriputkeen, jonka kautta takaa-ajo siirtyy Godin asuntoon. Myös Godin katse osoittaa suoraan alaspäin, kohti viimeisen ruudun tapahtumia.

Ruudussa viisi liskon liike siirtyy viemäriputken suulta suorassa linjassa piilopaikkaan, sängyn alustan varjoihin. Samanarvoisena ja ajallisesti päällekkäisenä tapahtumana God riehuu ympäriinsä. Ruutu on leveä ja näin ollen kestoaltaan hyvin pitkä, koska tämän yhden ruudun aikana God ehtii muun muassa säntäilemään ympäri huonetta etsimässä pientä tunkeilijaa (tästä kertovat hahmon ympärillä näkyvät vauhtiviivat), sekä

haalimaan käsiinsä karpäslätkän. God ei selvästikään kuitenkaan halua todella satuttaa liskoa, koska karpäslätkällähän sitä ei saisi hengiltä. Tämä teko puhuu omaa kieltään Godin piilevästä oikeidentajusta ja eläinrakkaudesta. Ruudun keston vuoksi myös taustassa on hieman tavallista enemmän yksityiskohtia, joita lukija ehtii tarkastella ja jotka sisältävät informaatiota päähenkilömme elintavoista. Ruudun reunoilla sijaitsevat tiilet ja halkeamat korostavat maan alla olemisen tuntua, ja jatkavat matkaansa oikeasta alanurkasta kohti seuraavaa sivua, jolla tilanne saa ratkaisun.

#### **4.4.6 Omaa pohdintaa sarjakuvakerronnasta**

Tämä luku sisältää pähkinänkuoressa pohdintaa sarjakuvasta lukuprosessina. Tavallaan voisi sanoa, että nämä seuraavaksi läpikäymämme asiat käsittelevät kertomista ja kerronnan olemusta ylipäättään, sekä ovat lopputulosta siitä, kun olemme itse sarjakuvaa suunnitelleissamme ja toteuttaessamme pysähtyneet miettimään, mitä ihmettä oikein olemme tekemässä. Uskomme, että jos kyseiset aspektit saa palautettua mieleen aina silloin tällöin projektin mittaan, ei voi mennä aivan täysin metsään. Käsittelemme asiat lukijan perspektiivistä ja siinä järjestyksessä, kuin ne lukukokemuksen hetkellä todennäköisesti aukeavat.

Kannet ja intro ovat lukijan ensimmäinen kosketus sarjakuvakirjaan tai -lehteen. Ne eivät ole vain koristeena, vaan niiden tarkoitus on (teoksen itsensä markkinoinnin lisäksi, tietysti) antaa vihjeitä, herättää lukijan mielenkiinto ja ikään kuin ”virittää” hänet oikealla tavalla vastaanottavaiseen tilaan tulevaa tarinaa varten.

Seuraava askel on kontekstin avaaminen ja tarinan suunnan osoittaminen. Kun lukija on jo selvillä siitä, mitä aihepiiriä suurin piirtein käsitellään, on aika saattaa hänet syvemmälle tarinan maailmaan: kenen näkökulmasta tarinaa katsotaan, keitä juoneen liittyvät henkilöhahmot ovat (ja mitä he tarinan kannalta suurin piirtein edustavat), sekä mitkä ovat tarinan pääasialliset kiintopisteet. Lukijalle täytyy saada muodostettua käsityksiä ja oletuksia, jotta ne voidaan tarvittaessa myöhemmin kumota, kääntää toiseen suuntaan tai muuten käyttää hyödyksi tarinan kuljettamisessa. Hyväksi käytettäviä asioita tässä kohdassa ovat esimerkiksi yleiset stereotypiat, kollektiivisen ”ideatason” maailman tunteminen (tämä on tosin hyvin kulttuurisidonnainen aspekti)

sekä yleinen draaman taju, eli miten asioiden lukijan oletusten perusteella kuuluu tai ei kuulu mennä. Suurimmalla osalla ihmisistä on kuitenkin jonkinlainen käsitys edellä mainituista ajattelun tavoista, ja jos sitä on, sitä voi ja on syytä käyttää.

Esittely- ja rakennusvaiheen jälkeen koittaa tarinan mahdollinen pitkittäminen, mutkistaminen ja syventäminen. Tähän vaiheeseen kuuluvat olennaisesti monenlaiset vastoinkäymiset ja tarinan jännitteen kasvattaminen. Tätä vaihetta ei saa jättää liian lyhyeksi, mutta toisaalta on olemassa paljon ikäviä kokemuksia siitä, kun itse lukijana on hermostunut tarinaan koska se ei tunnu etenevän laisinkaan. Liian monimutkaiset juonikoukerot ja itsensä ”nurkkaan” käsikirjoittaminen ei ole suinkaan tavoittelemisen arvoinen asia.

Lopuksi koittaa vapautus, lopputaistelu tai -ratkaisu, jolle on edellisessä vaiheessa kasattu paljon odotuksia. Kannattaa siis ”räjäyttää” tarpeeksi kovaa, että lukija kokee saaneensa palkkion kärsivällisyydestään. Tämän jälkeen tarina ei kuitenkaan vielä lopu, vaan se pitää jollain tapaa päätellä ja jättää sille hieman aikaa hiipua loppuunsa. Tämä vaaditaan, vaikka tarinan loppuratkaisu jätettäisiinkin hieman auki. Viimeksi mainittu on muuten hyvä tapa saada tarina muhimaan lukijan päässä kirjan sulkemisen jälkeenkin: mitä enemmän jättää aukkoja niille sopiviin kohtiin, sitä enemmän lukija jää niitä mielessään täydentämään ja käyttää näin energiaa lukemansa tai kuulemansa tarinan prosessointiin. (Tämä sama pätee myös tarinan keskelle ja ruutujen väliin jääviin aukkoihin. Täytyy kuitenkin olla tarkkana, ettei niitä jää liikaa, jolloin tarinasta saattaa tulla liian vaikeaselkoinen ja rikkonainen).

Kaikkien näiden aspektien ja vaiheiden rakentamiseen sarjakuvassa soveltuvat tämän sarjakuvakerrontaosion mittaan esitellyt työtavat ja -vaiheet. Kuvakerronnan keinot ovat osasia, joiden avulla saadaan hallitusti ja suunnitelmallisesti koostettua toimivia tarinan palasia, joista lopulta rakentuu koko kertomuksen kaari. Mitä pienempiin ja tarkempiin osiin työnsä jaksaa purkaa, sitä toimivampi ja parempi siitä todennäköisesti tulee.

## 4.5 Design

”Typografia on kuvia sanoista. Kirjainten muotokieli ilmaisee viestin. Me puramme tekstiä samalla tavalla kuin tulkitsemme kuvia” (Adams, Morioka & Stone 2004, 46).

Tässä osiossa keskitymme pääasiallisesti logosuunnitteluun. Muita designin osa-alueita kuten esim. taittoa, muuta typografiaa sekä kuva- ja värisuunnittelua käsittelemme tarkemmin kuvakerrontaa ja hahmosuunnittelua käsittelevissä osioissa. Tarkoituksemme ei ole pitää luentoa logo-eli tuotemerkkisuunnittelun perusteista tai historiasta, joten käymme lyhyesti läpi ne asiat, jotka auttoivat omaa suunnittelutyötämme.

Niin kuin muissakin yhteyksissä, myös sarjakuvassa logosuunnittelu on tärkeä elementti. Logolla pitää olla merkitys, se ei ole pelkkä kuva. Logo antaa lukijalle viitteitä tarinan tunnelmasta ja luo nopeasti tunnistettavan, pysyvän muistijäljen. ”Logo on oikotie; nopeasti tunnistettavaa ja mieleenpainuvaa visuaalista kieltä” (Adams, Morioka & Stone 2004, 25).

Sarjakuvassa logon asu on hieman vapaampi kuin monissa yleisemmissä yhteyksissä; esimerkiksi logon fontti tai väri saattaa vaihdella hyvinkin radikaalisti tai siihen saatetaan jopa liittää irrallisia kuvia. Monesti tämä on tehokeino, jolla korostetaan kulloisenkin tarinan tai jakson teemaa. Tästä hyvänä esimerkkinä Jim Davisin luomus *Garfield*, joka on suorastaan tunnettu vaihtelevista aloitusruuduistaan.

Oman sarjakuvamme logon ilmeellä halusimme tukea teoksemme nuorekasta ja rentoa tyyliä. Käytimme hyväksi jo koulusta tuttuja suunnittelun elementtejä, kuten muodon, typografian, kuvakielen ja värin käyttöä. Oman osaamisemme lisäksi haimme tietoa teoksesta *Logo Design Workbook* (Adams, Morioka & Stone 2004).

#### **4.5.1 Logon typografia**

Oman käsityksemme mukaan logon typografia siis eroaa perustypografiasta siinä mielessä, että logossa käytetyn tekstin tulee toimia yhtä lailla kuvana kuin tekstinä: pelkkä luettavuus ja hienovarainen tyyllittely ei riitä. Typografiset valinnat tukevat tarinan kontekstia siinä missä kuvatkin; graffitinomainen teksti, johon on upotettu hyvän ja pahan vastakkainasettelua kuvastavaa symboliikkaa. Teksti itsessään on jyrkkää ja voimakkaan näköistä, kuvastaen päähahmomme luonnetta ja hänen elämänsä laitapuolen kulkijana. Toisen persoonan nimi, ”Good”, on ikään kuin pienempi tagi isomman tekstin päällä.

#### **4.5.2 Logon värimaailma**

Tarinamme kontekstin vuoksi halusimme käyttää logossakin voimakkaita värejä. Värien valinta oli sikäli helppoa, että olimme miettineet niiden merkityksiä ja käyttötapoja jo hahmosuunnitteluvaiheessa. Oman työmme tarpeita silmällä pitäen valitsimme käyttöön ainoastaan mustan, punaisen ja valkoisen, koska niihin sisältyvät tarinan ja idean kannalta oleelliset merkitykset. Adams, Morioka ja Stone (2004, 51) kirjoittavat, että länsimaisessa kulttuurissa punainen kuvastaa mm. vihaa ja taistelua, ja tällä värillä olemmekin merkanneet antagonistin nimen. Mustalla ilmaistaan pelkoa, negatiivisuutta sekä salaisuuksia, ja se samalla se tukee päähenkilömme synkeää habitusta. Valkoinen taas toimii viimeksi mainitun vastakohtana ja luo voimakkaan kontrastin. Väreillähän on toki muitakin merkityksiä, mutta juuri nämä aspektit ovat oleellisia meidän työmme symboliikassa.

#### **4.5.3 Kuva ja Symboliikka**

Tekstin käytön ohella halusimme pitää logon mahdollisimman yksinkertaisena ja käyttää vain helposti tunnistettavissa olevia elementtejä. Koska sarjakuvamme nimi on niin lyhyt ja ytimekäs, siitä oli helppo muokata logo.



Halusimme lisäksi kuitenkin jonkinlaisen kuvaikonin, joten lisäsimme graffiteihin symbolisia kuvaelementtejä. Isommassa graffitissa tekstistä muodostuu jatkeeksi pirunhantä, kun taas pienemmässä tagissa on eräänlainen pyhimyksenrengasta muistuttava, moniselitteinen elementti.

Tässä listatut osa-alueet antavat käsityksen siitä, miten logosuunnittelu suurin piirtein toteutui tässä projektissa. Lopputulos on mielestämme onnistunut ja kuvaa haluamallamme tavalla työn ideaa.



**Kuva 22.** Logo sarjakuvasta *Good God*.

## 5 POHDINTA

Tässä osiossa käsittelemme aluksi teoksemme potentiaalista tulevaisuutta. Kartoitamme, mitä tulee tapahtumaan kun olemme saaneet albumin koottua ja viimeisteltyä valmiiksi. Käsittelemme asiaa vain omien lähtökohtiemme ja tarpeidemme valossa; tästä syystä emme käy läpi kaikkia mahdollisia julkaisun ja kustanteen muotoja. Keskitymme vain omakustanteen vaiheisiin, koska se on juuri meidän työemme ja tämänhetkisen tilanteemme kannalta paras vaihtoehto. Lopuksi analysoimme omaa projektiamme ja sen vaihteita.

### 5.1 Jatkosuunnitelma

Tässä vaiheessa tiedämme teoksemme tulevaisuudesta sen verran, että aiomme julkaista sen omakustanteena. Painosmäärä tulee olemaan pieni. Tarkoitus on lähinnä kokeilla esimerkiksi messuilla ja sarjakuvafestareilla, minkälaisen vastaanoton kirja saa. Myös Helsingin sarjakuvakeskukselle voisi viedä myyntiin muutaman kappaleen. Emme kuitenkaan ole vielä valinneet painopaikkaa tai lyöneet lukkoon muita yksityiskohtaisia suunnitelmia, vaan keskitymme tässä osiossa lähinnä omakustanteen julkaisun teoriaan. Sarjakuvakeskuksen kurssien lisäksi olemme käyttäneet tietolähteenä Omakustantajan käsikirjaa (Vakkuri 2005).

### 5.2 Omakustanne

Saimme näkökulmaa erilaisiin kustannustapoihin Helsingin sarjakuvakeskuksella järjestetyllä kurssilla. Oikeastaan jo kurssin aikana meille muotoutui selväksi päätös siitä, että omakustanteen tekeminen on oman työemme kohdalla ainoa varteenotettava vaihtoehto. ”*Omakustantaminen* (voidaan käyttää myös termiä *itsekustantaminen*) tarkoittaa sitä, että itse kirjoitat tai muuten valmistat tuotteen siihen asuun, että siitä voidaan teknisellä tavalla tehdä useita kappaleita. Sinä kustannat omilla varoillasi

tekemisen ja markkinoit tuotteen” (Vakkuri 2005, 13).

Omakustanteen voi julkaista myös yhteistyössä jonkin kustannusyhtiön, konsultin tai muun vastaavan tahon kanssa, mutta näissä tapauksissa on yleensä kyse siitä, että tarvitaan isompia painosmääriä, erillisiä graafikon tai taittajan palveluita tai ohjausta kirjapainon kanssa asioimiseen. Koska sarjakuvamme painosmäärä on pieni ja muut tarvittavat taidot löytyvät meiltä itseltämme koulutuksen puolesta, emme kokeneet tarvetta tällaiseen järjestelyyn. Lisäksi haluamme pitää työn aikataulun omissa käsissämme ja välttää ulkopuolelta annettuja deadlineja, jotta meillä olisi varmasti aikaa viimeistellä työ kunnolla. Ajatuksemme on, että kustanne olisi valmis kevään 2013 Tampere Kuplii - tapahtumaan mennessä.

Pääasiallinen syy omakustanteen julkaisemiseen oli se, että tarkoituksemme on lähinnä kokeilla sekä oman sarjakuvan toimivuutta, että ylipäätään julkaisemista prosessina. Lisäksi melko pienen painosmäärän kustantaminen on turvallinen vaihtoehto, koska voi itse jo etukäteen päättää, paljonko rahaa on valmis sijoittamaan projektiin. Lähetimme tarjouspyynnöt (muun muassa Tampereen Yliopistopaino, Kopijyvä sekä Juvenes Print) ja saamiemme vastausten perusteella kolmenkymmenen kappaleen hinta-arvio arvonlisäveroineen olisi noin 170 euroa. Päätimme että kolmekymmentä kappaletta on tässä vaiheessa meille riittävä painosmäärä, ja halutessamme voimme myöhemmin painattaa niitä lisää.

Painokustannusten lisäksi täytyy ottaa huomioon mahdolliset kirjan markkinointiin liittyvät matkakustannukset, jotka ilman opiskelijakorttia nousevat luultavasti jo melkein painokustannusten yläpuolelle. Hyvä puoli on se, että Tampere Kuplii- sarjakuvafestivaali järjestetään kotikaupungissamme, eikä kahden päivän myyntipaikkakaan maksa kuin 10 euroa. Sen sijaan esimerkiksi Helsingissä järjestettävät sarjakuvafestivaalit syövät molempien kukkarosta ainakin 60 euroa matkoineen. Majapaikka järjestyyneen kuitenkin kavereiden nurkista, joten siihen meidän ei tarvitse sijoittaa viimeisiä pennosiamme.

Arvioitu myyntihinta kirjalle olisi kuusitoista euroa, joka laskelmiemme mukaan kattaisi kaikki aiheutuneet kustannukset, ja jäisimme vielä vähän voitollekin, jos saamme myytyä kaksikymmentäseitsemän kappaletta kirjaa (Suomen sarjakuvaseura ry kerää Helsingin sarjakuvafestivaalin osallistujilta kokoelmiinsa kolme kappaletta pienlehteä). Itse asiassa, jo seitsemäntoista kappaleen myynnillä saisimme omamme takaisin, mutta

sillä emme vielä jäisi voitolle. Tällainen myyntisuunnitelma riittää meille hyvin tässä vaiheessa, koska tarkoituksemme ei ole vielä saavuttaa huimaa taloudellista menestystä, vaan kokeilla ja oppia omakustanteen julkaisemista prosessina. Toki olemme silti toiveikkaita sen suhteen, että saamme tulevaisuudessa syytä ottaa teoksestamme toisenkin painoksen.

### **5.2.1 Toteutus**

Kirjassaan Vakkuri (2005) muistuttaa toistuvasti huomion kiinnittämisestä teoksen ulkoasuun. Tässä tapauksessa grafiikka on kuitenkin niin suuressa osassa, ettei meidän tarvitse sitä enää julkaisuvaiheessa miettiä. Myös sellaiset asiat, kuin esimerkiksi kirjan nimeäminen ja kansien suunnittelu on mietitty jo melko aikaisessa vaiheessa. Graafisen ilmeen lisäksi toinen asia, jonka suhteen sarjakuva poikkeaa muusta kirjallisuudesta, on kieliasu ja sen tarkistus. Tietenkin aiomme silti luettaa teoksen mahdollisten väärinymmärrysten ja virheiden korjaamiseksi ennen painoon lähettämistä.

Vakkuri (2005) käsittelee kirjassaan myös kustanteen kokoa, sidosasua ja painomenetelmää. Koon suhteen päädyimme tavalliseen A5-kokoon, joka mahtuu laukkuun ja on muutenkin helppo käsitellä. Suurempi olisi toki näyttävämpi, mutta jos esimerkiksi haluaa itse mennä myymään tai esittelemään teosta johonkin tapahtumaan (vaikkapa messuille tai festareille), on pientä kirjasta helpompi kuljettaa mukana useitakin kappaleita, ja ehkä myös mahdollisen asiakkaan kynnys ostopäätöksen suhteen madaltuu hieman. Sivuja teokseen tulee noin kuusikymmentä, sivujen paperiksi suunnittelimme 100-grammaista, mattaa tai puolikiiltävää paperia ja kansiin paksumpaa, kiiltävää 250-300 -grammaista paperia. Sidosasun suhteen päädyimme pehmeäkantiseen nidontaan ja koska painosmäärä on niin pieni, digitaalinen paino on järkevin vaihtoehto. Näihinkin ratkaisuihin suurimpana syynä on luonnollisesti pieni budjetti. Myös tekemämme värivalinnat perustuvat pitkälti tähän; mustavalkoinen sarjakuva, värilliset kannet ja muutama (arviolta kuusi kappaletta) värillinen koristesivu ovat rahankäytön kannalta parhaaksi katsomamme yhdistelmä.

### 5.2.2 Kirjapaino

Kirjapainon kanssa asiointi aloitetaan luonnollisesti ottamalla selvää eri kirjapainoista ja – jos mahdollista – tutustumalla niiden tuotoksiin. Tämän jälkeen valituille painoille lähetetään tarjouspyynnöt: tarjouspyynnön tulee olla täsmällinen ja tarkka kaikkien yksityiskohtien suhteen. Kuten Vakkurikin (2005, 69) kirjassaan toteaa, kyse ei ole siitä, miten paljon rahaa saadaan virtaamaan sisään, vaan siitä, miten sijoitetaan kulut järkevimmin. Graafikkoina meillä oli puolellamme se etu, että tunsimme jo valmiiksi useimmat lähiseudullamme toimivat painoyritykset, eikä meidän näin ollen tarvitse aloittaa taustatyön tekemistä täysin tyhjästä. Koska huolehdimme itse myös kirjan taitosta, oikoluvusta ja oikeastaan kaikesta muustakin, jää painon kanssa hinnoittelun lisäksi setvittäväksi vain aikataulutus ja laadun tarkkailu. Tietenkin tämä tarkoittaa sitä, että meillä itsellämme on suuri vastuu painovalmiin materiaalin valmiiksi saattamisessa ja toimittamisessa.

Koska opinnäytetyömme keskittyy pääasiassa omakustanteen konseptin valmiiksi saattamiseen, emme ole toistaiseksi laatineet edellä mainittua tarkempaa markkinointisuunnitelmaa. Kuten jo aiemmin mainitsimme, olemme kuitenkin lähettäneet tarjouspyyntöjä muutamaan valikoituun painoyritykseen saadaksemme selville, kuinka paljon albumimme painatus lopulta tulisi maksamaan. Tämän myötä tulimme siihen tulokseen, että koska emme käsittele mitään suuria painosmääriä, voimme tehdä markkinointityömme itse ja saamme silti katettua kustannukset suhteellisen pienellä vaivalla.

Itsemme tuntien halusimme pitää huolen siitä, ettemme haukkaisi liian isoa palaa (kuten meillä usein on tapana), vaan lähestyisimme omakustanteen julkaisemista mieluummin varovasti ja tutkivalla asenteella. Kyseessä on kuitenkin ensimmäinen kerta, kun kumpikaan meistä on julkaisemassa, eikä kummankaan talous tässä vaiheessa anna periksi virhearvioille. Lisäksi tämä tarjoaa meille mahdollisuuden oppia enemmän aiheesta käytännössä: ehkä seuraavalla kerralla voimme sitten olla rohkeampia – ja syystä.

### 5.3 Yhteenveto projektista

Aloittaessamme projektia, olimme innoissamme ja todella omistautuneita: kyseessä ei ollut pelkkä pakollinen opinnäytetyö, vaan mielenkiintoinen projekti, josta halusimme tehdä mahdollisimman hyvän ja jossa halusimme onnistua. Tässä innostuksen puuskassamme emme kuitenkaan osanneet arvioida työn laajuutta kokonaisuudessaan ja unoimme ottaa huomioon aikataulutuksen yksityiskohdat. Koska siis emme ymmärtäneet, miten järkyttävän isoon projektiin olimme ryhtymässä, ei ole mikään ihme, että aikataulukin petti pahemman kerran.

Tähän tilanteeseen johtaneita seikkoja oli useita. Ensinnäkin, alkuperäinen tekstikäsikirjoitus oli tehty ikään kuin väärää formaattia ajatellen. Tarina oli vaikea muuntaa kuviksi, ja koska meillä ei ennestäänkään ollut kokemusta juuri sarjakuvan kuvakäsikirjoituksen tekemisestä, työvaihe muodostui todella tuskalliseksi ja hankalaksi. Kuvakäsikirjoitusta jouduttiin tekemään moneen kertaan uudestaan, koska tarinaa ei ollut alun perinkään kirjoitettu kuvakerrontaa silmällä pitäen. Aloittelijain moka. Käsikirjoitusta tehdessämme koetimme laskea, miten montaa kuvakäsikirjoituksen aukeamaa kyseinen tekstimäärä suurin piirtein vastaisi. Kun aloimme muuntaa pelkkää tekstiä sarjakuvaruuduiksi, huomasimme kuitenkin erehtyneemme laskuissamme. Yksi syy tähän oli esimerkiksi dialogi, joka oli vanhasta tottumuksesta tehty enemmänkin animaation tai elokuvan tyyliseksi, eikä se sitten sopinutkaan sarjakuvan formaattiin. Saimme kuitenkin kuvakäsikirjoituksen haluamaamme muotoon, muokkaamalla alkuperäistä käsikirjoitusta uudelleen. Tähän vain kului jonkin verran ylimääräistä työaika. Olisi saattanut olla helpompaa, jos käsikirjoituksesta ja sen ideoista olisi tehnyt puhtaaksikirjoitetun version joku, joka on todella kouluttautunut käsikirjoittajaksi ja joka olisi ollut tietoinen siitä, mitä olennaisia asioita juuri sarjakuvan käsikirjoittaminen vaatii. Toisaalta, tämä oli meille kuitenkin hyvää harjoitusta, ja jatkossa osaamme tehdä samantyyppisen työn vaivattomammin.

Toinen työn laajuuden arviointia ja aikataulutusta häirinnyt aspekti oli tiedonhaun ja teorian oppimisen päällekkäisyys itse työn tekemisen kanssa. Jouduimme esimerkiksi suunnittelemaan hahmoja ja kuvakerrontaa jo samanaikaisesti, kun syvensimme tietojamme aiheesta lukemalla yhä lisää ja lisää kirjoja. Tämän vuoksi jouduimme

palaamaan monta kertaa takaisin muokkaamaan joitain kohtia, emmekä siltikään voineet käyttää kaikkea oppimaamme tietoa, koska jotkin opukset myös puhuvat keskenään hieman ristiin. Emme myöskään halunneet tunkea mukaan väkisin joka ikistä oppimaamme uutta asiaa ja tehokeinoa, vaan valitsimme mielestämme sopivimmat ja käytimme niitä. Toisinaan kävi niin, että löysimmekin vielä jälkikäteen jonkin paremman keinon näyttää sama asia, ja halusimme muuttaa kyseisen kohdan. Tähän tuhraantui luonnollisesti jonkin verran aikaa. Lisäksi kummankin osapuolen muut opinnot ja työt häiritsivät työn edistymistä: monesti oli pakko tehdä kompromisseja, jotta onnistuimme ylipäätään löytämään yhteistä aikaa projektin työstämiseen. Halusimme tehdä käytännön työn yhdessä, koska molemmat halusivat saada mahdollisimman paljon oppia koko prosessista, ja kirjallisen työn osa-alueet olimme jo joutuneet jakamaan. Käytännön työn sekä yhdessä suunnittelun ja piirtämisen kautta molemmat sisäistivät paremmin myös toistensa vastuualueet, ja se osapuoli, joka tiesi kulloisestakin asiasta enemmän, ohjasi aina toista.

Toki projektistamme löytyy paljon valoisiaakin puolia. Hankaluuksista huolimatta meille oli suhteellisen helppoa lähteä suunnittelemaan sarjakuvaa, koska meillä oli jo ennestään kokemusta hahmosuunnittelusta ja kuvallisesta ilmaisusta. Olemmekin tyytyväisiä hahmoihin, tarinan sisältöön ja ulkoasuun, sekä koemme kehittyneemme ammatillisesti juuri näiden osa-alueiden suhteen. Ammatillinen kehittyminen näkyy myös siinä, että olemme oppineet työskentelemään tiimissä ja suhtautumaan projektiin ryhmätyönä. Myös paineensietokykymme on parantunut paljon: on helpompi suhtautua pitkäänkin prosessiin ja säilyttää sen vaatima keskittymiskyky, vaikka asiat tuntuisivat välillä vaikeilta ja ylitsepääsemättömiltä.

Kirjallisen osion työstäminen oli myös opettavaista, sekä ammatillisesta näkökulmasta että muutenkin. Opiskelijoiden yleinen asenne opinnäytetöitä koskevan lähdekirjallisuuden suhteen tuntuu olevan se, että opiskeltavat asiat ovat väistämättä pelkkää pakkopullaa. Näin ei kuitenkaan käynyt, vaan itse asiassa työhömmme liittyvien asioiden lukeminen oli mielenkiintoista, antoisaa ja paikka paikoin hyvinkin viihdyttävää. Jatkoa ajatellen olemme oppineet todella suuren määrän uusia asioita ja käyttökelpoisia työkaluja. Olemme syventäneet tietämystämme hahmosuunnittelun, kuvakerronnan ja käsikirjoitusten kanssa työskentelyn suhteen, oppineet arvioimaan ja käsittelemään suuriakin työmääriä sekä aikatauluttamaan niitä paremmin. Lisäksi ylipäätään sitkeys oman työn tekemiseen on kehittynyt ja voimistunut.

## LÄHDELUETTELO

### Kirjallisuus:

**Adams, Sean, Morioka, Noreen & Stone, Terry.** 2004. *Logo Design Work Book: a Hands-on Guide to Creating Logos*. 33 Commercial Street, Gloucester, Massachusetts USA, 01930-5089: Rockport Publishers Inc.

**Aaltonen, J.** 1993. *Käsikirjoittajan työkalupakki. Miten teen video-ohjelman käsikirjoituksen*. PL 516, 00101 Helsinki: Painatuskeskus/Valtionhallinnon kehittämiskeskus.

**Bancroft, Tom.** 2006. *Creating Characters With Personality*. 770 Broadway, New York 10003: Watson-Guption Publications.

**Beiman, Nancy.** 2007. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Feature and Short*. 30 Corporate Drive, Suite 400, Burlington, MA 01803, USA/ Linacre House, Jordan Hill, Oxford OX2 8DP, UK: Focal Press/ Elsevier

**Eisner, Will.** 2004. *Comics and sequential art*. 8333 E. McNab road, Tamarac, Florida 33321 : Poorhouse Press.

**Halperin, Michael.** 1996. *Writing Great Characters. The Psychology of Character Development in Screenplays*. 2337 Roscomare Road, Suite Nine, Los Angeles, CA90077-185: Lone Eagle Publishing CO

**Herkman, Juha.** 1998. *Sarjakuvan mieli ja kieli*. Yliopistonkatu 60 A, 33100 Tampere: Vastapaino.

**Hosiaislouma, Yrjö.** 2003. *Kirjallisuuden sanakirja*. WSOY sanakirjat, Helsinki.

**Hänninen, Arto & Kemppinen, Petri.** 1994. *Lähtöruutu Sarjakuvaan. Perustietoa Sarjakuvasta*. Yleisradio Oy. Painopaikka: Länsi-Savo, Mikkeli.

**Johnston, Ollie & Thomas, Frank.** 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. 114, Fifth Avenue, New York, NY 10011: Disney Editions.

**Mattesi, Michael D.** 2008. *Force Character Design from Life Drawing*. 30 Corporate Drive, Suite 400, Burlington, MA 01803, USA/ Linacre House, Jordan Hill, Oxford OX2 8DP, UK: Focal Press/ Elsevier

**McCloud, Scott.** 2006. *Making Comics, storytelling secrets of comics, manga and*



*graphic novels*. 10 East 53<sup>rd</sup> Street, New York, NY 10022: HarperCollins Publishers

**Ojasalo, Katri, Moilanen, Teemu, Ritalahti, Jarmo.** 2009. *Kehittämistyön menetelmät: uudenlaista osaamista liiketoimintaan..* PL 215, 00121 Helsinki: WSOY.

**Vakkuri, Kai.** 2005. Omakustantajan käsikirja. Näin kustannat ja markkinoit oman kirjan. PL 84 / Vattuniemenkatu 23 A, 00210 Helsinki. BTJ Kirjastopalvelu Oy / Gummerus kirjapaino Oy, Saarijärvi.

### **Opinnäytetyöt:**

**Arffman, Päivi.** 2004. *Comics Go Underground! Underground-sarjakuva vastakulttuurina vuosien 1967 – 1974 Yhdysvalloissa.* Turun Yliopisto, Kulttuurihistoria.

**Paajala, Mikko.** 2009. Sarjakuvakirja Suomessa. *Informaatiotutkimuksen pro gradu – tutkielma.* Oulun Yliopisto, Humanistinen tiedekunta.

### **Verkkomateriaali:**

**Wikipedia.** Luettu 2.12.2010. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuva>

**Wikipedia.** Luettu 2.12.2010. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Valkoinen>

### **Kuvalähteet:**

**Kuva 1: Fight Club.** <http://www.gifbin.com/981464> (luettu 3.5.2012)

**Kuva 2: Nemi.** <http://www.goaste.com/goaste/pictures/nemi/NEMI003.gif>  
(luettu 3.5.2012)

**Valhalla.** [http://lh3.ggpht.com/\\_RSjKMptGd3o/SF1d2RzwRAI/AAAAAAAAABEE/tJo3olEFius/s288/JJ-D\\_PM\\_Valhalla02-00a.jpg](http://lh3.ggpht.com/_RSjKMptGd3o/SF1d2RzwRAI/AAAAAAAAABEE/tJo3olEFius/s288/JJ-D_PM_Valhalla02-00a.jpg) (luettu 3.5.2012)

**Kuva 3: Nemi-kansikuva.** <http://www.comics.org/series/36185/covers/>

(luettu 24.4.2012)

**Kuva 4: Lassi ja Leevi.** <http://www.sarjis.info/sarjakuvat/lassi-ja-leevi/1836/>

(luettu 3.5.2012)

**Kuva 5: Kuvakollaasi genreistä.**

**Asterix.** <http://asterixonline.info/> (luettu 24.4.2012)

**Batman.** <http://www.comicbookmovie.com/fansites/joshw24/news/?a=21333>

(luettu 5.5.2012)

**Dick Tracy.** <http://www.comicbookbin.com/newscomic216.html> (luettu 3.5.2012)

**Elf Quest.** <http://havenvideo.com/viewtopic.php?f=4&t=6600> (luettu 5.5.2012)

**MAD.** <http://www.freewebs.com/brentsdesign/areyouthereolivialove.htm>

(luettu 24.4.2012)

**Meathaus Comics.** <http://meathaus.com/2006/08/10/dear-comics-enthusiasts-meathaus-8-headgames/> (luettu 5.5.2012)

**Nikopol-trilogia.** <http://lambiek.net/artists/b/bilal.htm> (luettu 24.4.2012)

**Spirit.** <http://www.scribbletonic.com/wp-content/uploads/2011/02/spirit-comicversion-img.jpg> (luettu 24.4.2012)

**Tales From the Crypt.** <http://horrorillustrated.blogspot.com/2011/02/tales-from-crypt-covers.html> (luettu 5.5.2012)

**Tintti.** <http://www.mtv3.fi/uutiset/kulttuuri.shtml/tintti-sarjakuvaa-syytetaan-rasismista/2007/08/550251> (luettu 5.5.2012)

**ZAP Comics.** <http://www.dipity.com/cferree/Graphic-Novels/> (luettu 24.4.2012)

**Kuva 6: Arakawa, Hiromu.** 2007. *Fullmetal Alchemist 1*. 00100, Helsinki: Kolibri Publishers through Tuttle-Mori Agency, Inc. Finnish edition: Sangatsu Manga, a company in The Bonnier Group.

**Kuva 7: Gustav Freytag Pyramidi.** <http://fi.wikipedia.org/wiki/Juoni>

(luettu 24.4.2012)

**Kuva 10: Inspiraatiokuvat.**

**Rokkari.** <http://img522.imageshack.us/i/rikkihc9.jpg/> (luettu 3.5.2012)

**Kettu.** <http://justpaste.it/kettuoljy> (luettu 3.5.2012)

**Sandman.** <http://forbiddenplanet.co.uk/blog/wp-content/uploads/2006/06/Sandman%20and%20Death.jpg> (luettu 3.5.2012)

**Kuva 11: Karvinen.** <http://www.goodreads.com/book/show/7933628-garfield-potbelly-of-gold> (luettu 24.4.2012)

**Mustanaamio.** [http://koti.mbnet.fi/tynnen/mustanaamio\\_index/html/mn-2000/mn-2000.html](http://koti.mbnet.fi/tynnen/mustanaamio_index/html/mn-2000/mn-2000.html) (luettu 24.4.2012)

**Kuva 13:** Bancroft, Tom. 2006. Creating characters with personality.

**Kuva 17:** Eisner, Will. 2004. Comics and sequential art.

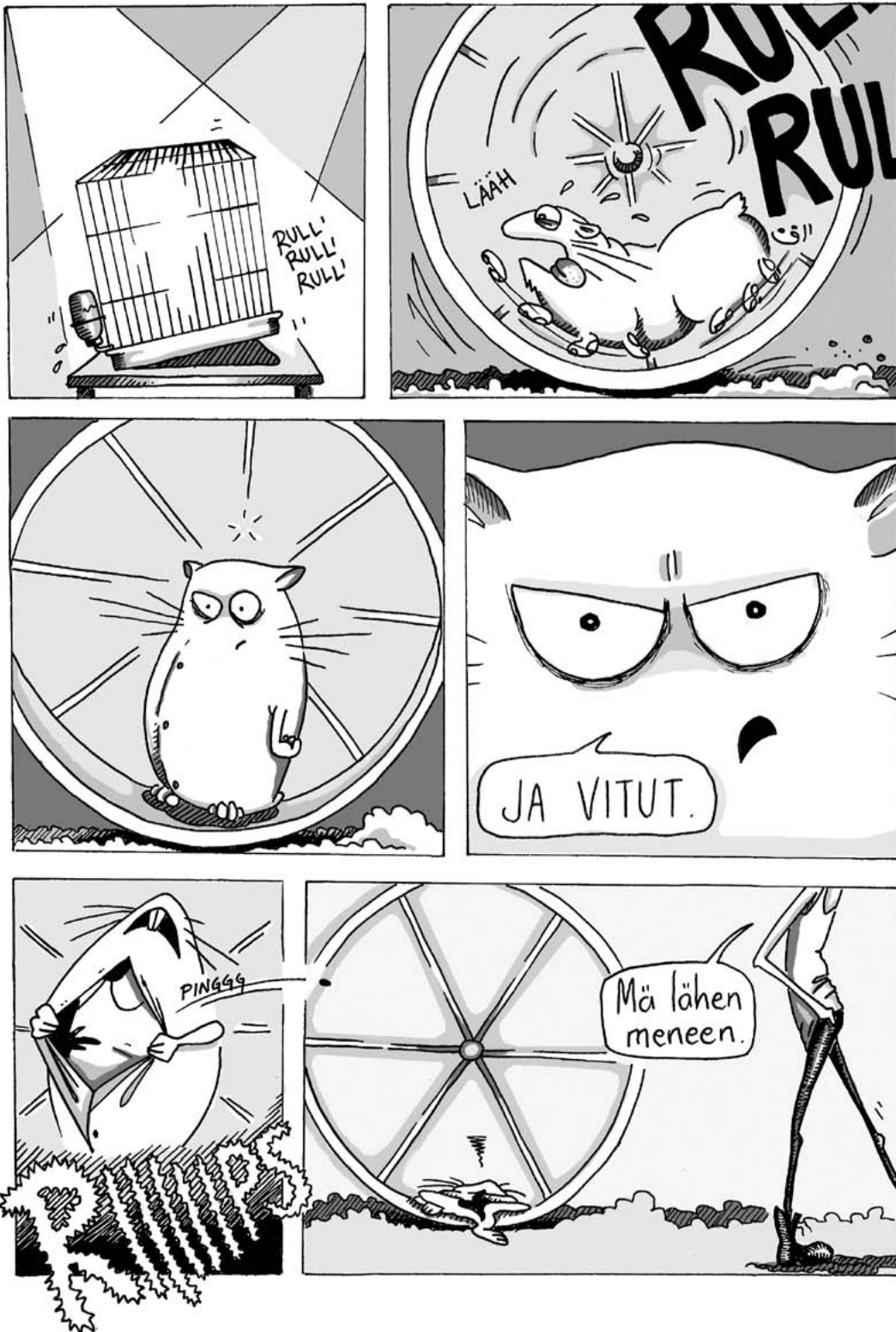
**Kuva 18:** Eisner, Will. 2004. Comics and sequential art.

**Kuva 19: Metapaneeli.** [http://bullyscomics.blogspot.com/2011\\_09\\_11\\_archive.html](http://bullyscomics.blogspot.com/2011_09_11_archive.html) (luettu 7.5.2012)

**Kuva 20: King, Stephen.** 2007. *Musta Torni – Revolverimiehen Alku*. PL 317, 33101 Tampere: Egmont Kustannus Oy Ab.

## LIITTEET

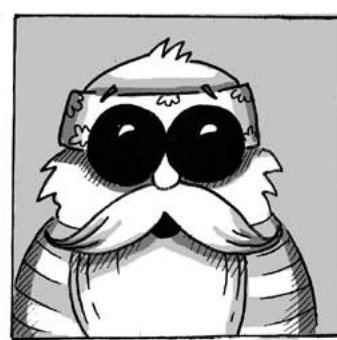
Liiteosio sisältää sekä puhtaaksi piirrettyjä sivuja että luonnoksia sarjakuvasta Good God.



*Intro- eli esittelysivu.*



Tällä sivulla esitellään päähahmomme Godin yleviä luonteenpiirteitä.



*Päähenkilömme sivupersoonan ensiesiintyminen tarinassa; Good järkyttää kaveriporukan arkea (aukeama jatkuu seuraavalla sivulla).*



*Ystäväpiiri elementissään; hippi-basistilla ei ole mitään järkevää sanottavaa, ja tuittupäisen Punkin temperamentti saa sävyisän Hunkin hiiltymään.*

